

POR SÓLO 3,99€
JUEGO COMPLETO PARA PC «SPARTA» ¡GRATIS!
Nº 220
JUNIO 2013
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
EL TALLER
SOCIAL GAMING
LA NUEVA DIMENSIÓN EN EL DISEÑO DE JUEGOS
PREVIEW
COMPANY OF HEROES 2
¡ASÍ DEFENDERÁS A LA MADRE RUSIA!
ERASE THE TRUTH.
REPORTAJE
LO MEJOR EN DLCS
¡MÁS DIVERSIÓN PARA TUS JUEGOS FAVORITOS!
JUEGOS DEL MES
METRO LAST LIGHT
FX FÚTBOL
RESIDENT EVIL REVELATIONS HD
MARS WAR LOGS
STAR TREK
Número 220
AÑO XXIX
PV.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313
¡REPORTAJE ESPECIAL!
THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED
TOP SECRET: ¡DESCUBRE EL ORIGEN DEL CLÁSICO!
¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!
SPARTA
LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS
DISFRUTA DE LA MEJOR ESTRATEGIA HISTÓRICA
INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR



COMPANY OF HEROES™ 2
VENTAJAS DE LA RESERVA
MINI-PACK THEATRE OF WAR
PACK DE SKINS PARA VEHÍCULOS
COMANDANTES PARA MULTIJUGADOR
PC DVD
COMPANY OF HEROES 2
18
SEGA
"ESTRATEGIA-ACCIÓN DE LA MÁS ALTA CALIDAD"
3D JUEGOS
"QUIZÁ EL JUEGO DEL AÑO EN EL GÉNERO RTS"
IGN ESPAÑA
DISPONIBLE EL 25.6.13
18
www.pegi.info
WWW.COMPANYOFHEROES.COM
/COMPANYOFHEROES



Descubrimientos

Bienvenido a **Micromanía**. Tienes en tus manos un número muy especial de la nueva etapa de tu revista favorita. Un número lleno de descubrimientos. De desvelar lo oculto. De destapar lo que estaba escondido. Como la portada de este mes, con las más recientes y exclusivas imágenes de **«The Bureau. XCOM Declassified»**, el juego con el que el clásico «X-COM» adquiere un nuevo impulso, tras el renacimiento que tuvo el pasado año con «Enemy Unknown». Curiosamente, el juego de 2K Marin ofrece una trama donde la verdad se intenta ocultar; pero la verdad siempre acaba saliendo a luz.

Es lo que pasa también con los contenidos que te hemos preparado para este número, arrojando luz sobre algunos de los títulos más esperados del momento: los análisis de **«Metro Last Light»**, **«FX Fútbol»** y otros, o los avances de **«Company of Heroes 2»**, **«Remember Me»** o **«Lost Planet 3»**. Podemos incluir también, si te parece, los mejores DLC para los juegos más actuales, desde la acción a la estrategia o el rol, puedes ampliar la diversión y la vida de muchos títulos. Descubrir novedades en lo que ya creías conocer.

El resto de secciones de Micromanía, en este número, también van descubriendo novedades: las primeras imágenes del reinventado **«Wolfenstein»**, de **«Batman Arkham Origins»**. Y más que te invito a conocer por ti mismo.

Destapamos el proyecto

Pero si hay un descubrimiento que hacer este mes en Micromanía no está, curiosamente, en estas páginas. Sólo en parte. Sólo un reflejo de la verdad. Y es que por fin abrimos, en fase beta, la página web de Micromanía. Van a ser semanas de ajustes y aprendizaje por nuestra parte, por lo que contamos para ello con tu colaboración y las sugerencias que quieras hacernos. Para nosotros es toda una aventura. Y queremos que nos acompañes. Nace **micromania.es** y esperamos que te sirva como la página de referencia para el jugador de PC que eres. Que somos. Así que mientras lees la revista cada mes y disfrutas del juego de regalo –«Sparta. La Batalla de las Termópilas», te invito a este viaje. Nos vemos el mes que viene en el quiosco. Y cada día en **micromania.es**

Francisco Delgado Director de Micromanía



Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO



34 METRO LAST LIGHT
Por fin hemos viajado a Moscú para combatir a los mutantes.



56 LOS MEJORES DLCs
¡Dales más vida a tus juegos favoritos con estos DLC!



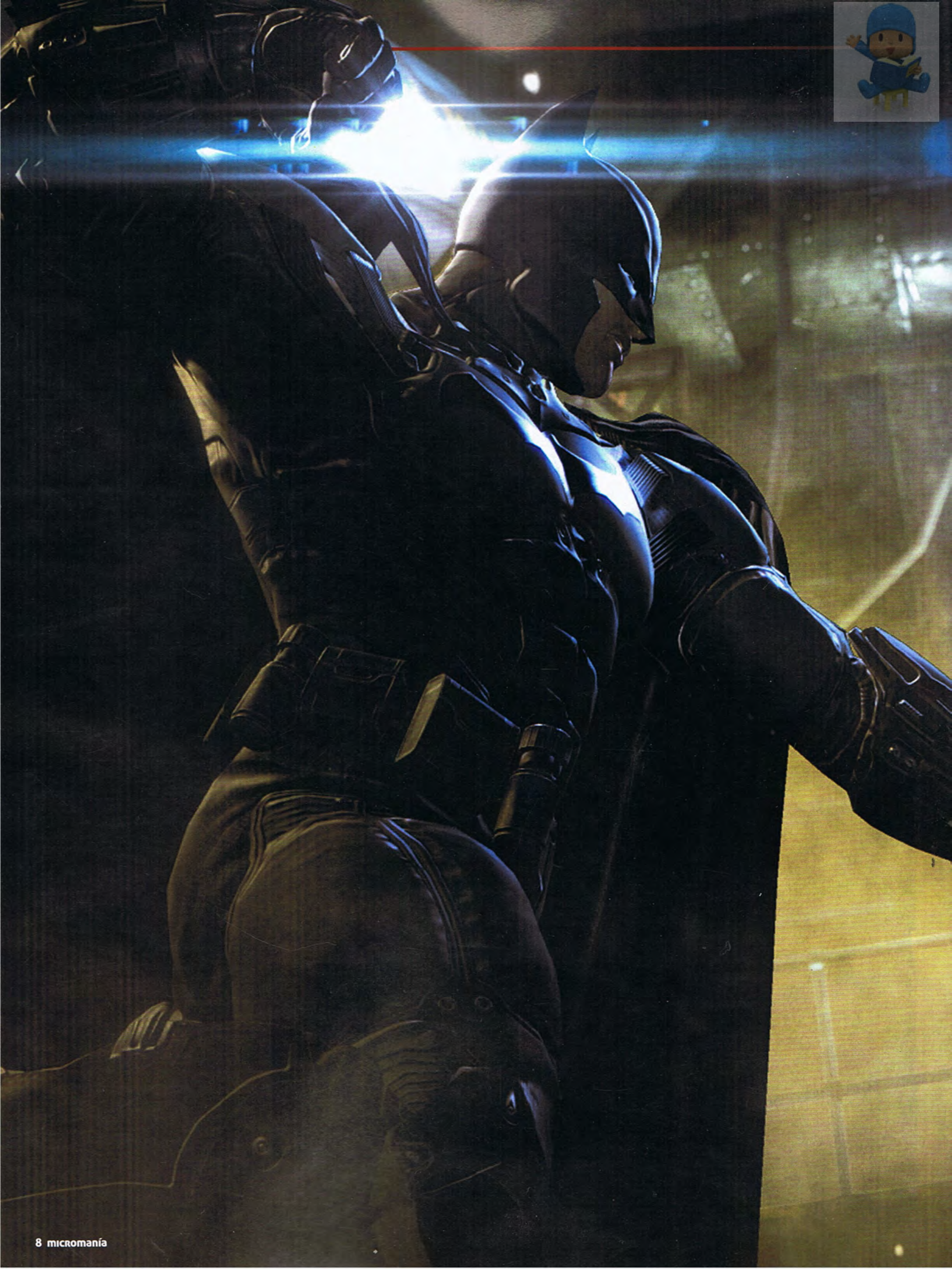
94 LOST PLANET 3
Descubre la acción más futurista de la mano de Capcom.

30 **THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED**
El clásico «X-COM» se reinventa como juego de acción táctica.



96 **SPARTA LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS**
Un increíble juego de estrategia histórica que te hará revivir uno de los momentos más legendarios de la antigüedad.

ÍNDICE POR JUEGOS





BATMAN ARKHAM ORIGINS

Durante el último año hemos visto cómo series míticas del videojuego han venido reinventándose, en lo que para muchos ha sido un intencionado reinicio. Utra vía que muchas sagas están explorando como **nuevo camino al replantear los orígenes de sus protagonistas.** No es una idea ajena a otros medios. El cine y hasta las series de TV bucean cada día más en estas aguas, a veces oscuras, aunque nunca tanto como los orígenes del caballero oscuro en la serie «Batman Arkham» que, en su nueva entrega, se enfrenta además al reto de ver cómo la adquisición de Rocksteady por Warner, y la fundación de WB Games Montreal como nuevo centro de desarrollo, pueden afectar a una serie que cuenta con una legión de fans.

Ya puedes entrar en micromanía.es

Lanzamos la página web de Micromanía, que estará en fase beta durante varias semanas, en las que iremos creciendo, aprendiendo y mejorando contigo. ¡Entra ya!

En Micromanía estamos de estreno, porque iniciamos una nueva etapa en la que queremos que nos acompañes como vienes haciendo cada mes con la revista. Es una nueva aventura para todos los que hacemos Micromania, entrando en el universo digital en el que tenemos todo por aprender y queremos hacerlo coin tu compañía.

La página web de Micromanía (**www.micromania.es**) se centrará en contenidos de PC, abarcando no sólo las noticias de juegos y novedades, sino que también te ofreceremos las declaraciones de los responsables de los estudios en entrevistas, te presentaremos la mejor información y análisis de hardware para jugar, viajaremos al pasado de Micromanía y de los videojuegos en la sección Retromanía, tendremos secciones de opinión, una base de datos de juegos que irá creciendo día a día y, sobre todo, tendremos la oportunidad de tener tus opiniones, comentarios y sugerencias de primera mano sobre todos estos temas. ¡Entra ya!

1 CONSULTORIO

Si tienes dudas técnicas, quieres un consejo sobre algún componente de hardware o no sabes cómo resolver un problema, contacta con nosotros y te contestaremos cuanto antes.

Jugar en PC es lo mejor, pero a veces puede darte algún que otro quebradero de cabeza. ¿Quiere saber si un juego funcionará en tu equipo o qué necesitas para que lo haga? ¿No sabes qué componentes elegir para actualizar tu PC? ¿Buscas el mejor periférico para disfrutar de tus juegos favoritos? Si tienes consultas como estas, sobre la tecnología de tu ordenador o sobre videojuegos, estás en el lugar adecuado. Aquí queremos ayudarte a resolverlas.

Cumplimenta los datos que te solicitamos a continuación para que podamos investigar y te responderemos lo antes posible. Si lo que nos planetas es un problema y existe la solución la buscaremos y te diremos cómo poneria en práctica particularmente. Además, publicaremos la solución para que otros jugadores puedan compartir la información.

Nombre

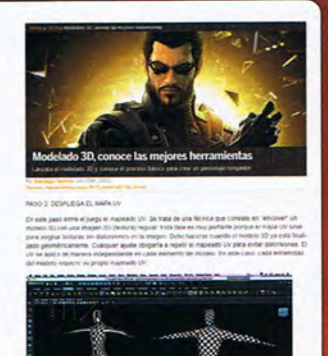
Apellidos

Email

Consulta

2 TALLER

¿Sabes cómo se crean los modelos 3D de un juego? O a lo mejor te interesa saber qué hace falta para cursar los estudios necesarios para convertirte en un desarrollador profesional. El Taller es tu sección.



3 NOTICIAS

Lo más relevante de la información diaria en juegos, novedades, eventos, desarrollos, crowdfunding y actualidad. Básicamente, aquello que te interesa. Todos los días se actualizará la web con lo más importante.





4 ESPECIALES

Reportajes especiales, avances de juegos en primicia, entrevistas con expertos... los contenidos especiales de micromania.es te ofrecerán un punto de vista diferente de los juegos, más allá del día a día.



5 BLOGS

En la sección de Blogs de **micromania.es** te ofreceremos las opiniones de los que hacenmos la revista y de otros colaboradores que iremos sumando. No sólo se trata de tener la actualidad a mano, sino de hacer un análisis crítico en el que tú también tendrás que opinar.

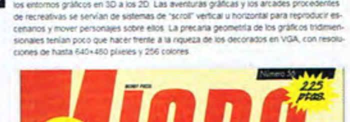


Qué mejor forma de empezar un blog sobre videojuegos que con una apología del juego. El juego está mal visto en nuestra sociedad. Se les permite a los niños pequeños con el pretexto pedagógico de que es parte esencial de su aprendizaje, pero a partir de la adolescencia se suele considerar que jugar es, en la mayoría de los casos, una pérdida de tiempo. Grave error.

La vida entera, en realidad, no es más que un compendio de juegos. Eso decía el filósofo y matemático francés Blaise Pascal: jugamos a ser amigos, hijos, padres, hermanos, empleados, jefes. Más allá

6 RETROMANÍA

Casi treinta años de vida de tu revista favorita equivalen a la misma historia de los videojuegos. En la sección de Retromanía de **micromania.es** podrás descubrir los grandes clásicos del PC y de otras plataformas, tal cuál aparecieron en las páginas de Micromanía en todas sus épocas. ¡Vive el retro!



Hace 20 años. Enero 1993. Micromanía nº 56

A comienzos de **1993** resultaba difícil encontrar a lectores de **Micromanía** que prefiriesen los entornos gráficos en 3D a los 2D. Las aventuras gráficas y los arcades procedentes de recreativas se servían de sistemas de "scroll" vertical u horizontal para reproducir escenarios y mover personajes sobre ellos. La precaria geometría de los gráficos tridimensionales tenían poco que hacer frente a la riqueza de los decorados en VGA, con resoluciones de hasta 640×480 píxeles y 256 colores.





Civilization V: Cambia el Mundo. Entrevista con Firaxis

Entrevista a Pablo Ruiz, CEO de FX Interactive

Maestros del Cosplay, lo mejor de Shanoa Nebulaluben



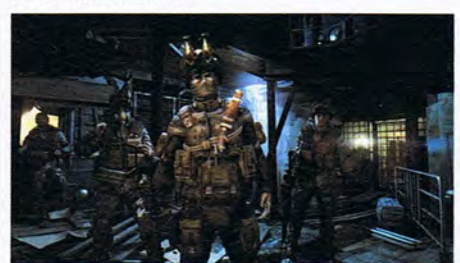
LO ÚLTIMO

Metro Last Light, espectacular en las GTX de Nvidia

Por Santiago Tejedor (mayo 10th, 2013)
Dmitry Glukhovsky, GeForce, metro 2033, metro last light, Nvidia
1 comentario

NOTICIAS

Metro Last Light es uno de los títulos más esperados del momento. Ya sabíamos que su desarrollador, 4A Games, estaba poniendo toda la carne en el asador para esta continuación de **Metro 2033** (reportaje en Micromanía nº214). Pero la colección de pantallas que acaba de lanzar Deep Silver, su editora, deja claro que este shooter va a estar entre los juegos más ambiciosos de 2013. En colaboración con **Nvidia**, estas nuevas pantallas vienen a ilustrar la calidad gráfica máxima de la que es capaz el juego, bajo las tarjetas gráficas con GPU **Nvidia GeForce** GTX.



SIGUE LEYENDO

Imagine Cup selecciona el proyecto español SRGX

Por Santiago Tejedor (mayo 10th, 2013)
google glass, imagine cup, microsoft, realidad aumentada, srgx
Comenta esta noticia



Imagine Cup es un encuentro patrocinado por **Microsoft** y la UNESCO que reúne cada año los proyectos universitarios más innovadores de todo el mundo. Se acerca la décima edición y, este año, contará con representación española del proyecto **SRGX**, presentado por Sergio Rivas en la categoría de Innovación. La audaz idea de este murciano de Ceutí consiste en un sistema de **realidad aumentada** que combina tecnología de detección de señales neuronales y visualización 3D estereoscópica. ¡¡Su aplicación en los videojuegos podría ser amplísima!!



SIGUE LEYENDO

Apología del juego

Por Manuel Carabantes (mayo 10th, 2013)
filosofía, inteligencia, juegos
1 comentario



Qué mejor forma de empezar un blog sobre videojuegos que con una apología del juego. El juego está mal visto en nuestra sociedad. Se les permite a los niños pequeños con el pretexto pedagógico de que es parte esencial de su aprendizaje, pero a partir de la adolescencia se suele considerar que jugar es, en la mayoría de los casos, una pérdida de tiempo. Grave error.

SIGUE LEYENDO

Lo más Comentado | Lo más visto

- Micromanía ya está online (9)
- El arte de Remember Me por Dark Horse (4)
- Modelado 3D, conoce las mejores herramientas (3)
- Entrevista a Pablo Ruiz, CEO de FX Interactive (3)
- STRIKE 7 de Mad Catz, análisis gaming (2)

YOUTUBE



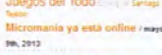
COMENTARIOS RECIENTES

- Lord Fokus en Apología del juego
- finalcup86 en Metro Last Light, espectacular en las GTX de Nvidia
- MuLLeR en Modelado 3D, conoce las mejores herramientas
- Fehergoneltriste en Entrevista a Pablo Ruiz, CEO de FX Interactive
- Juanjo en Micromanía ya está online
- Deckard en Micromanía ya está online
- Saww en Entrevista a Pablo Ruiz, CEO de FX Interactive
- Saww en Micromanía ya en tu kiosco
- Juan Manuel Martín Castillo en El arte de Remember Me por Dark Horse
- Malix en Micromanía ya en tu kiosco

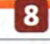
ÚLTIMOS BLOGS 


Blog Micromanía / Paco Delgado
Micromania.es, vuestra web / mayo 1st, 2013


De ratones y juegos / Paco Delgado
Los brotes verdes de Adese para el futuro / mayo 3rd, 2013


Juegos del Todo / Santiago Tejedor
Micromanía ya está online / mayo 9th, 2013


Pensamientos de un jugador / Manuel Carabantes
Apología del juego / mayo 10th, 2013

JUEGO DESTACADO 



Bioshock Infinite

7 JUEGOS

LISTA DE JUEGOS

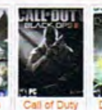
Los más valorados


Caos en Deponia
10.0/10


StarCraft II Heart of the Swarm
10.0/10



Assassin's Creed III
9.7/10


Call of Duty Black Ops II
9.5/10


Dishonored
9.5/10

Últimas incorporaciones

Juego	Compañía	Género
Wolfenstein The New Order	Bethesda, MachineGames	Acción, Aventura
Call of Duty Ghosts	Activision, Infinity Ward	Acción
Duke Nukem Forever	2K Games, Gearbox	Acción
Star Trek	Digital Extremes	Acción
Resident Evil 6	Capcom	Acción

Todos los juegos

Juego	Compañía	Género
A Game of Thrones Genesis	Cyanide	Estrategia
Ace Combat Assault Horizon Enhanced Edition	Namco Bandai	Acción
Age of Conan	Funcom	Rol
Aion	NCSoft	Rol
Alan Wake	Nordic Games	Acción, Aventura
Alea Iacta Est	AGEOD	Estrategia
Aliens Colonial Marines	Gearbox	Acción
Assassin's Creed II	Ubisoft	Acción, Aventura
Assassin's Creed IV Black Flag	Ubisoft	Acción, Aventura
Battlefield 3	DICE	Acción
Battlefield 4	DICE	Acción

Juegos, juegos y más juegos. Lo más nuevo, los que salieron el año pasado, los títulos de todos los géneros para PC están aquí, en una base de datos que irá creciendo día a día para que puedas localizar rápidamente y con un clic las noticias relacionadas con tus títulos favoritos. ¡Ya tenemos más de cien en **micromania.es**!

8 FICHAS

Los datos principales de todos los juegos para PC que más te interesan están en las fichas, gracias a las que de un solo vistazo podrás acceder a esa información que siempre es útil: requisitos mínimos, valoraciones de Micromanía... Y, claro está, la información más relevante sobre el contenido del juego. Además, tienes la opción de valorar tus juegos favoritos con un simple clic. ¡Tú decides cuál es el mejor!





9 TECNOLOGÍA

Noticias de lo más nuevo en gadgets, componentes y periféricos, y análisis del hardware más puntero para jugar con tu PC. El área de tecnología de **micromania.es** está enfocado a la diversión. Olvídate de complejas explicaciones técnicas y disfruta de tu PC a lo grande.

Imagine Cup selecciona el proyecto español SRGX

Por Santiago Tejedor (mayo 10th, 2013)
google glass, imagine cup, microsoft, realidad aumentada, srgx





Imagine Cup es un encuentro patrocinado por **Microsoft** y la UNESCO que reúne cada año los proyectos universitarios más innovadores de todo el mundo. Se acerca la décima edición y, este año, contará con representación española del proyecto **SRGX**, presentado por Sergio Rivas en la categoría de Innovación. La audaz idea de este murciano de Ceutí consiste en un sistema de **realidad aumentada** que combina tecnología de detección de señales neuronales y visualización 3D estereoscópica. ¡¡Su aplicación en los videojuegos podría ser amplísima!!



Versión 2.0: las grandes series se reinventan

Durante el último año series legendarias de la historia del videojuego han decidido parar, replantearse su esencia y arrancar de nuevo. ¿Evolución o falta de ideas?

Cuando una serie de juegos pasa a ser "clásica", "legendaria" o "mítica", es señal del tiempo que lleva en activo y de otras dos posibilidades: su declive o su éxito. Y de ambos casos se nutre en la actualidad lo que ya está dejando de ser una moda para convertirse en una filosofía del desarrollo: la reinvención. Un terreno resbaladizo que a veces parece un cajón de sastre en el que cabe todo: puesta al día técnica, cambios significativos en diseño y jugabilidad, modificación de nombre por aquello de las licencias y los derechos o, simplemente, confusión de conceptos con la aparición de nuevas entregas de ciertas series, cuyos nombres resultan, cuando menos, ambiguos.

Nombres propios

En los últimos meses hemos asistido al renacimiento de series con nombre propio, tanto en sus protagonistas como en el título del juego. Una de las más evidentes, logradas y de mayor calidad ha sido, sin duda, «Tomb Raider». El trabajo de Crystal Dynamics ha dado en el clavo en el rediseño del

¿CONTINUIDAD O REINICIO?

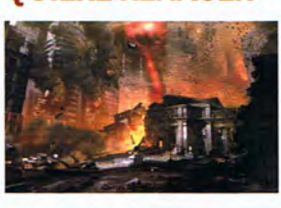






El anuncio de «Los Sims 4», sin ser esperado, sí es lógico. Perfectamente, desde el punto de vista comercial. Desde el conceptual... no hay nada claro, la verdad. En el comunicado oficial de EA se hace hincapié en el dato de que «Los Sims 4» será una experiencia "offline", pero todo apunta a que la razón se encuentra en el complicado lanzamiento de «SimCity» más que a un rediseño de una fórmula que se ha convertido en la gallina de los huevos de oro para EA.

DOOM TAMBIÉN QUIERE RENACER



Si hablamos de clásicos, todo apunta a que «Doom 4» será la próxima parada de la ola de reinicios que nos invade. El desarrollo es oficial, y desde hace año y medio se vienen filtrando datos que ni Id ni Bethesda confirman ni desmienten. Si es cierto lo que se comenta de que un apartado tan icónico como el escenario del juego cambiará, de Marte a Nueva York (se habla de «Hell on Earth» como nombre), algo gordo se cuece en Id Software.

¡2 MILLONES DE DÓLARES CONSIGUIÓ RICHARD GARRIOTT EN KICKSTARTER!

Oficialmente, el doble de lo solicitado para desarrollar «Shroud of the Avatar», el "reinicio" de su concepto de JDR. O, en otras palabras, el reinicio de «Ultima», serie con la que consiguió fama mundial con Origin, la compañía que fundó hace 30 años.







«Thief» renunció al 4 que llevaba su título original. Una declaración de intenciones para un reinicio en toda regla, dedicada a la nueva generación de jugadores y hardware.

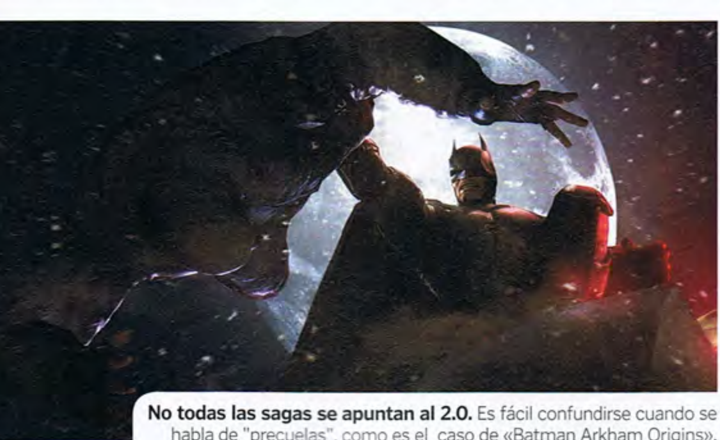
Bethesda ha declarado que «Wolfenstein The New Order» es un reinicio de la serie. Poco más se puede añadir a eso, desde luego.

personaje, la jugabilidad y el estilo. Un auténtico pleno, al que pone la guinda la temporalidad de la historia, llevando a Lara Croft a sus orígenes.

Es también el intento de Bethesda con «Wolfenstein. The New Order», pero queda tiempo para comprobarlo. Al igual que con «Thief», que mantiene a su protagonista, como sucede con el título de MachineGames.

Sin embargo, hay otras series que renacen en distinta forma y nombre. Y no son pocos. Desde el fallido intento de Chris Taylor y GPG con «Wildman», al desarrollo de «Star Citizen», el "Wing Commander 2.0" de Chris Roberts; «Shroud of the Avatar», de Richard Garriott –un «Ultima» en toda regla–; o «Godus», de Peter Molyneux y 22 Cans, cuyo aspecto de clon de «Populous» actualizado al s. XXI es innegable.

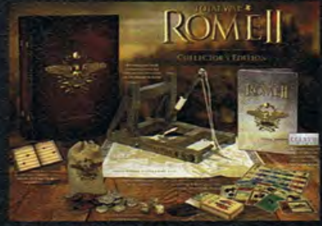
En estos casos, es fácil preguntarse si estamos ante actualizaciones, puestas al día, "remakes", reinvenciones... ¿Qué está pasando con las ideas originales en los videojuegos? De momento, no nos quejaremos si la calidad de los juegos acompaña.



No todas las sagas se apuntan al 2.0. Es fácil confundirse cuando se habla de "precuelas", como es el caso de «Batman Arkham Origins».

HYPE

Un auténtico lujo para coleccionistas



La Edición de Coleccionista de «Total War Rome II» es toda una tentación. Edición numerada del juego, tablero para juego de mesa, colección de fichas y dados, un juego de cartas y una maqueta de un onagro a escala. Eso sí, no se sabe ni precio ni fecha de reserva.

De la consola al PC, en español y f2p



Warframe aparece en beta abierta en español y se apunta al modelo free2play. Se anunció en 2004 para consola, se canceló y renació como juego de acción online para PC. Ahora llega a España y lo puedes descargar en Steam y en **www.warframe.com**

RIFT también se apunta a la fórmula



A partir del próximo 12 de junio, concretamente, «RIFT» se hará free2play. Está confirmado por sus creadores, pero no habrá ningún cambio que afecte a jugabilidad ni a diseño de acción. Sólo se trata de un cambio de modelo de negocio.

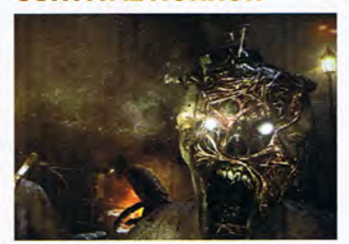
Ya queda menos para enrolarse



Wargaming.net ha lanzado nuevas imágenes de «World of Warships». Parece que el desarrollo va viento en popa (perdón por el chiste fácil) y es posible que la beta cerrada empiece dentro de poco. Seguiremos oteando el horizonte.

EL TERMÓMETRO

LA VUELTA DEL MEJOR SURVIVAL HORROR



Al cierre del número del mes pasado se confirmó «The Evil Within» como nombre definitivo del juego que Shinji Mikami estaba desarrollando para Bethesda. Lo veremos en breve.

WARGAMING.NET CELEBRA ANIVERSARIO

15 años de vida y arrasando en el mundo del free2play. Para celebrarlo, harán torneos en World of Tanks con el premio de viajar a conocer al equipo de desarrollo del juego.

BUENA NOTICIA PARA EL FAN DEL ROL CLÁSICO

«Legend of Grimrock 2» está cada vez más cerca. Almost Human confirma que están a punto de entrar en fase alfa con «Legend of Grimrock 2». Y andan buscando un nuevo artista.

PONER LOS DIENTES LARGOS ES CRUEL

Irrational empieza a mover hype sobre el DLC de «BioShock Infinite». Pero no suelta prenda de contenidos. Confirma que habrá un personaje muy importante para la historia, sin más.

KICKSTARTER NO ES DEMASIADO FLEXIBLE

Son palabras de Sid Meier, al que no convence la política de Kickstarter. Asegura que es demasiado rígida y no permite a los estudios adaptar y cambiar los proyectos en desarrollo.

¿QUÉ STAR WARS NOS ESPERA DESDE AHORA?



Se ha confirmado que EA se ha quedado con los derechos para los próximos juegos de Star Wars, por el acuerdo firmado con Disney. ¿Qué era Star Wars nos espera desde ahora?

NVIDIA ya tiene fecha y precio para SHIELD

En Junio en Estados Unidos y a un precio de 349 $, el dispositivo portátil de NVIDIA promete dar mucha guerra.



Android empieza a asentarse con fuerza en los juegos. La reciente Google I/O, con el anuncio de un nuevo formato para Google Play, y el lanzamiento de dispositivos como SHIELD pueden dar el empujón definitivo a Google en este área. Y precisamente el dispositivo de NVIDIA, pese a su elevado precio inicial, es uno de los caballos de batalla que pueden abrir el camino a otros fabricantes.

SHIELD ha dejado de ser "project" para anunciar su disponibilidad este mismo mes de junio, aunque de momento sólo en Estados Unidos y Cánada. Es su precio, quizá, el mayor handicap en países como España, donde la –segura– conversión habitual de precios 1:1 con el dólar dejará el dispositivo cerca de los 350 euros, una cantidad que sin ser exagerada para una máquina como SHIELD, hará que más de un fan de Android se lo piense dos veces.



Los conectores de que dispone SHIELD auguran montones de posibilidades en el entorno doméstico.

La potencia, en estos casos, no suele ser el determinante en la compra de máquinas portátiles –que se lo digan a VITA–, aunque a favor de SHIELD juegan sus posibilidades de conexión e integración en el entorno doméstico. ¿Qué apartado decidirá? NVIDIA, en todo caso, no debería tener unas expectativas muy elevadas en España, tememos.

UN DISPOSITIVO MULTIFUNCIONAL



A día de hoy, SHIELD sigue provocando discusiones sobre su naturaleza entre los jugones: ¿consola? ¿Dispositivo "puente? ¿PC disfrazado? La realidad es que es todo eso y más, pues su rompedor concepto le permite competir en distintas categorías con rivales de toda consideración.

LOS JUEGOS

Los juegos Android para SHIELD, descargables desde Google Play o a través de Tegrazone, ya tienen varias joyitas en catálogo.



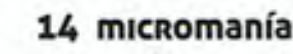
The Conduit es un juego de acción en primera persona, conocido en otras plataformas, ambientado en una América de un futuro cercano.

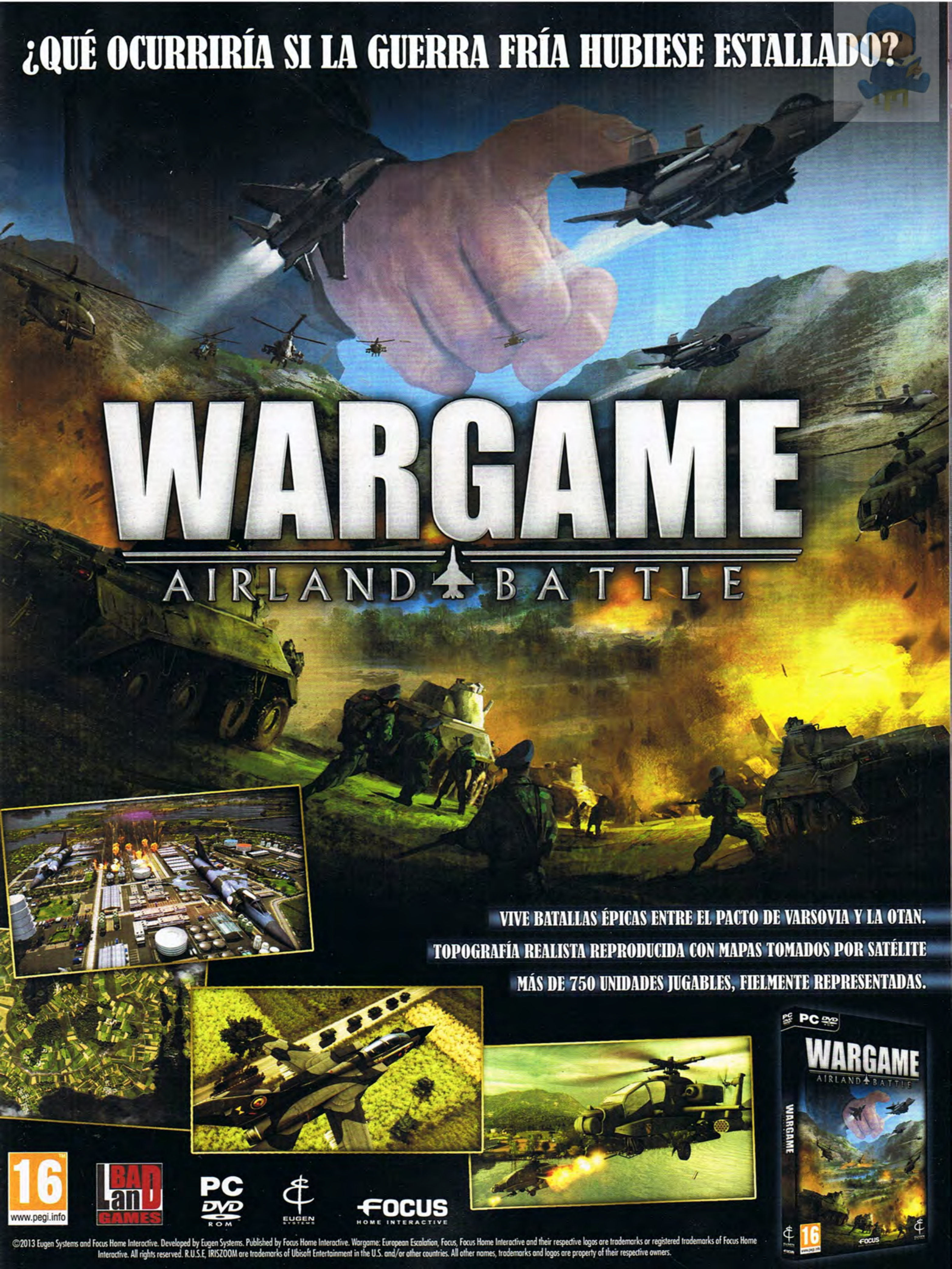


Real Boxing explota las bondades de Unreal Engine 3 para ofrecer un juego de boxeo en el que el realismo de las animaciones es sorprendente.



GTA Vice City. Uno de esos títulos que da gusto ver en un dispositivo como SHIELD, combinando la grandeza de Rockstar con la portabilidad.




¿QUÉ OCURRIRÍA SI LA GUERRA FRÍA HUBIESE ESTALLADO?
WARGAME
AIRLAND BATTLE
VIVE BATALLAS ÉPICAS ENTRE EL PACTO DE VARSOVIA Y LA OTAN.
TOPOGRAFÍA REALISTA REPRODUCIDA CON MAPAS TOMADOS POR SATÉLITE
MÁS DE 750 UNIDADES JUGABLES, FIELMENTE REPRESENTADAS.
PC DVD
WARGAME
AIRLAND BATTLE
16
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
PC DVD ROM
EUGEN SYSTEMS
FOCUS HOME INTERACTIVE
©2013 Eugen Systems and Focus Home Interactive. Developed by Eugen Systems. Published by Focus Home Interactive. Wargame: European Escalation, Focus, Focus Home Interactive and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. All rights reserved. R.U.S.E, IRISZOOM are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.

LANZAMIENTOS DE JUNIO

REMEMBER ME



La inquietante aventura de acción de DontNod Y Capcom nos lleva a un Neo-París sin lugar para la más mínima privacidad. Podrás ayudar a Nilin a recuperar su memoria por 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 7/06/2013

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM LEGENDARY EDITION

Llega la esperada edición definitiva «Skyrim». En ella, Bethesda reúne este gigante del rol fantástico y sus tres DLC's, junto a nuevas funciones "legendarias" a un precio de 39,99 €.

Fecha de lanzamiento: 7/06/2013

MANGRUNNER: DARK PULSE

3AM Games ha desarrollado un juego de acción y puzles, ambientado en una interpretación ciberpunk de los Mitos de Cthulhu de H.P. Lovecraft. Estará a la venta por 19,95 €.

Fecha de lanzamiento: 20/06/2013

PRO CYCLING MANAGER 2013

La nueva entrega del simulador de ciclismo por excelencia llegará a PC justo a tiempo para que prepares tu propio Tour de Francia. Tendrá un precio de 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 20/06/2013

COMPANY OF HEROES 2

Relic nos ofrece esta esperadísima continuación trasladándonos al frente del Este de la Segunda Guerra Mundial. Su distribución está a cargo de SEGA y el precio es de 50,99 €.

Fecha de lanzamiento: 25/06/2013

MOTOGP 13



El campeonato de Moto GP arranca en PC. Milestone ha renovado esta franquicia con un realismo avalado por los propios pilotos. Namco Bandai lo distribuirá por 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 28/06/2013

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



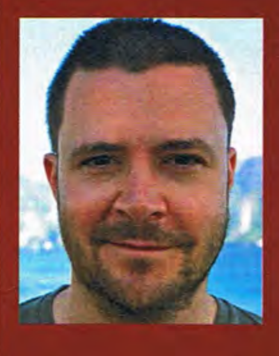
El DRM es un callejón sin salida; no es una estrategia viable en el negocio de los videojuegos. Ahora bien, había que hacer algo para evitar que la piratería afectase a «SimCity», así que al equipo de diseño se le ocurrió construir un servicio online. Creer que EA obligó a Maxis a adoptar esa decisión es creer en una teoría de la conspiración.

Frank Gibeau, presidente de EA



Tengo que reconocer que Firaxis ha salvado a «XCOM». Ver el remake que han hecho es como ver a un fénix renaciendo de sus cenizas. Han creado algo que me resulta familiar, pero que al mismo tiempo es novedoso. Es sorprendente cómo han conseguido reconducir una marca que durante 20 años se había echado a perder.

Julian Gollop, creador del «XCOM» original



Si hubiera que definir a «Total War Arena», se podría decir que es un MMO, porque es multijugador, es masivo y es online. Pero decir que es un MOBA, como comentan algunos, es un error, porque, cuando dices eso, la gente enseguida piensa en un clon de «DOTA», y no lo es. Es un MOBA, pero es un MOBA al estilo «Total War».

James Russell, diseñador jefe de The Creative Assembly



Al vender las civilizaciones individualmente, en forma de DLCs, hemos recibido muchas cartas de jugadores pidiendo novedades más profundas. Y resulta que nosotros también preferimos desarrollar novedades de mayor calado, así que estamos muy contentos de trabajar en expansiones para «Civilization V» como «Cambia el Mundo».

Dennis Shirk, productor de Firaxis



ARTE E INDUSTRIA EN COLUMBIA

«BIOSHOCK INFINITE» SE CONVIERTE EN ARTE DE EXPOSICIÓN EN TU CASA

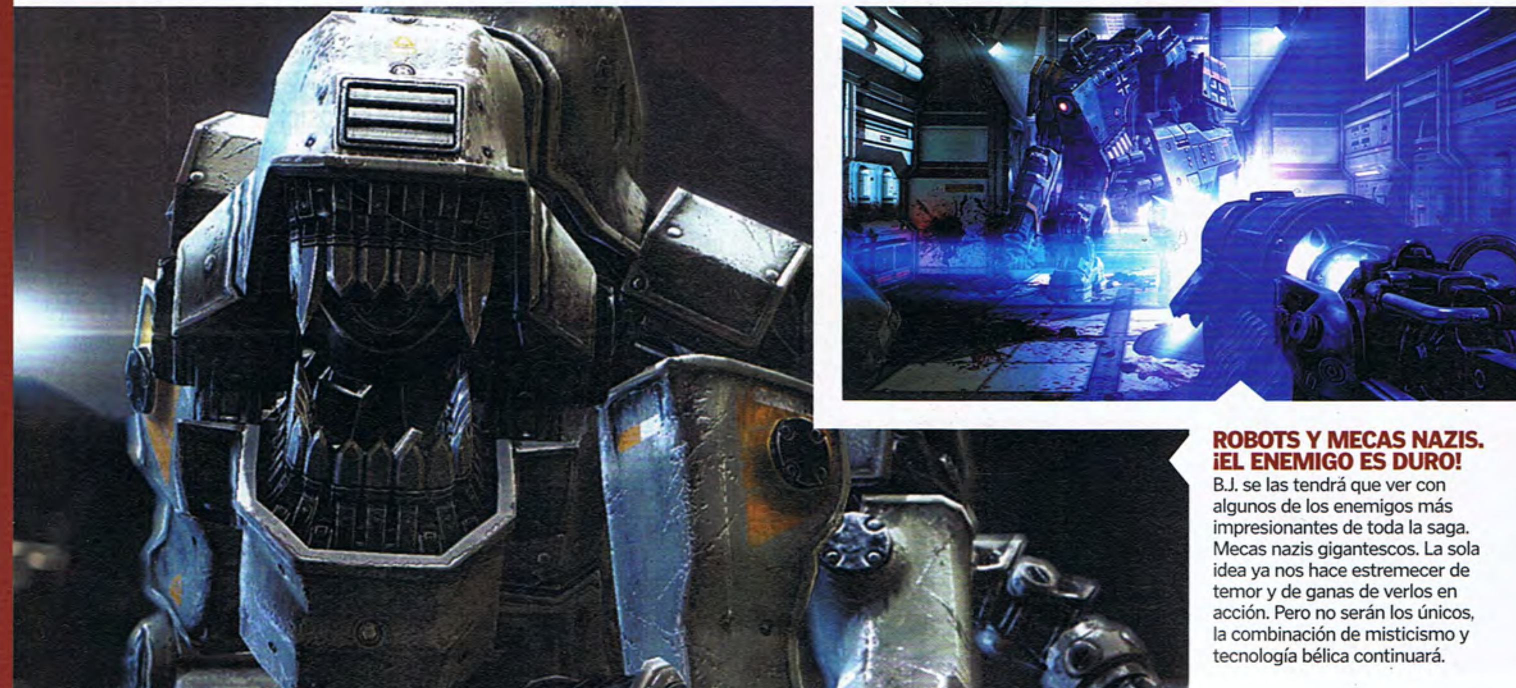
Muchas veces se habla de un videojuego como una obra de arte, pero pocas veces arte y negocio se dan la mano como en los cuadros de edición limitada de Cook & Becker (**www.candb.com**) basados en pantallas de juegos como «BioShock Infinite». Es "merchandising" oficial, espectacular y carísimo, con capturas imposibles de lograr en el juego. Arte para sibaritas con la cartera llena.



¡B.J. Blazkowicz ha vuelto!

Wolfenstein The New Order

✫ Acción ✫ MACHINEGAMES/BETHESDA ✫ FINAL 2013



ROBOTS Y MECAS NAZIS. ¡EL ENEMIGO ES DURO!
B.J. se las tendrá que ver con algunos de los enemigos más impresionantes de toda la saga. Mecas nazis gigantescos. La sola idea ya nos hace estremecer de temor y de ganas de verlos en acción. Pero no serán los únicos, la combinación de misticismo y tecnología bélica continuará.

VUELVE «WOLFENSTEIN», ¡BIENVENIDO AL NUEVO ORDEN!

El regreso en 2013 de una nueva entrega de la legendaria saga creada por Id Software llega con el objetivo de un reinicio total de la misma. Pero el no menos legendario protagonista de la saga, B.J. Blazkowicz seguirá siendo el héroe que detendrá a los nazis en su intento de dominio mundial.

¿Y SI EL REICH HUBIERA VENCIDO EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL? EL NUEVO «WOLFENSTEIN» TE LO DESCUBRE...

TODO EL MUNDO CIVILIZADO HA CAÍDO ANTE EL REICH.

La trama de «Wolfenstein: The New Order» nos llevará a un universo alternativo, en los años 60, en el que el Tercer Reich se alza como vencedor de la Segunda Guerra Mundial y conquista Francia, Inglaterra y Estados Unidos, entre otros países. En el juego de MachineGames veremos Londres invadido por los nazis y un constante estado de sitio en el que moverse por la ciudad sin ser detenido será toda una aventura.



EL MAYOR ESPECTÁCULO BÉLICO DE LA SAGA.

MachineGames, además de con la asesoría y supervisión de Id Software, ha contado con la última tecnología en motores del estudio, Id Tech 5, altamente modificado y mejorado desde su estreno en «Rage». Prepárate para ver algunas de las secuencias más espectaculares que puedas imaginar en un «Wolfenstein».

NUEVO ORDEN, NUEVO COMIENZO

La cesión a MachineGames de «Wolfenstein» es toda una declaración de intenciones por parte de Id y Bethesda. **«The New Order» quiere reiniciar la saga y ofrecer un nuevo comienzo.** Algo que el nuevo estudio ha tenido muy claro, contando con libertad creativa total. ¡Larga vida al nuevo «Wolfenstein»!



ALYSSA FINLEY



Es la Vicepresidenta de desarrollo de 2K Marin, lo que se traduce como uno de los miembros clave del diseño y desarrollo de «The Bureau: XCOM Declassified». Eso, por no comentar que es una de las mayores responsables de la expansión de 2K Marin como estudio, desde siete personas a las casi 100 que tiene actualmente, en Novato, California.

Aunque la historia de 2K Marin como estudio es corta (se fundó en 2007) y sus juegos incluyen la saga «BioShock» y, ahora, «The Bureau», Alyssa Finley lleva trabajando en el desarrollo y la producción de juegos desde hace 20 años.

Comenzó trabajando como programadora, diseñadora y productora en Stormfront Studios, a principios de los años 90, con juegos para PC y Mac, como las series «Eagle Eye», «Star Trek Deep Space 9», «Pool of Radiance II: The Ruins of Myth Drannor» o «El Señor de los Anillos: las Dos Torres». También ha pasado por Psygnosis, a finales de los 90, Zowie Entertainment e Irrational Games, trabajando en diseño, programación y producción, igualmente. En 2007 pasó a 2K Marin donde ha trabajado como productora ejecutiva y, ahora, como VP de producción.

Nos confesó que le encanta jugar con su hija de 9 años a los juegos que elige la pequeña, entre los que se cuentan «NiNoKuni» y, curiosamente, «XCOM Enemy Unknown».



2K Marin nos invade

The Bureau. XCOM Declassified

De «XCOM» a «The Bureau», el nuevo proyecto de 2K Marin es uno de los juegos más atractivos para PC de 2013, además de uno que los jugadores más veteranos desearán probar para comprobar cómo ha resistido el paso del tiempo el concepto de uno de los mayores clásicos del PC. Del desarrollo y de este desafío nos habla Alyssa Finley, de 2K Marin.

MICROMANIA: ¿De qué manera 2K Marin se vio involucrado en el desarrollo de «The Bureau: XCOM Declassified»?

ALYSSA FINLEY: Bueno, yo estaba trabajando en «BioShock 2», cuando se empezó a hablar del proyecto. La idea vino de la gente que trabajaba en el estudio de Australia, entre los que había auténticos fans deL clásico de los 90, que soñaban con poder aportar un punto de vista nuevo y actual al universo «X-COM».

Nos atraía enormemente desarrollar la idea de la historia de cómo nació el grupo XCOM. Y fue la combinación de esa devoción por el clásico y la idea de aportar algo diferente como nació todo.

MM: Es curioso ver cómo parte de los integrantes de 2K Marin colaboran con otros estudios de 2K, como Irrational Games, pero no sabemos si es habitual. ¿Soléis intercambiar ideas y consejos? ¿Incluso con la gente de Firaxis?

A.F.: Eso es algo que me encanta de 2K, siempre tenemos una gran comunicación, nos aconsejamos, intercambiamos ideas, incluso hay gente que pasa de un equipo a otro y comparten trabajo en varios desarrollos. Y sí, hablamos con Firaxis sobre detalles concretos para ofrecer esa coherencia del universo XCOM entre los juegos.

Es algo que creíamos que debía hacerse de forma natural porque debía ser coherente para el jugador. Si eres un fan de «XCOM» y ves que hay dos juegos del mismo universo, ciertas cosas como el vocabulario no puede ser diferente, aunque la época en que se ambientan los juegos no sea la misma.

Ocasionalmente también nos intercambiábamos diseños de vestuarios, y ese tipo de cosas, para poder hacer algo satisfactorio y complementario.

MM: Imaginamos que uno de los más claros ejemplos serán los nombres de los alienígenas, porque hemos visto en la demo insectoides, mutones, etc. Pero no sabemos si esa cooperación llega también a niveles de consejos o ideas sobre diseños de jugabilidad, diseño de niveles, etc.



A.F.: Diría que la cooperación se realiza a distintos niveles, pero no hablo de reuniones de muy alto nivel. Cuando hablo de que siempre obtenemos sugerencias y "feedback" muchas veces afectan a versiones de prueba de los juegos. Es como en este caso, con los periodistas, que probáis algo y comentáis vuestras impresiones a los lectores y a nosotros.

Es algo informal. No es que busquemos que se deban rellenar formularios, ni nada parecido, sino algo más como: "juega con esto y dime qué te parece". Eso tiene un valor incalculable para nosotros, porque vemos por dónde puede surgir problemas con el juego final, qué partes hay que afinar más, etc.

MM: El juego ha sufrido cambios evidentes desde la primera presentación en el E3. La primera vez que se mostró el juego se incidió en un concepto más abstracto, con extraños aliens cibernéticos.

A.F.: Bueno, lo que ocurre es que ahora que el juego se ve más completo mezcla un entorno más familiar para el fan de «XCOM», junto a seres más "extraños". Vemos los silicoides, esos cuerpos amorfos que parecen masas de alquitrán, y que en realidad vienen desde los juegos clásicos, hasta otros más mecánicos. Si es cierto que, de algún modo, fue algo consciente. Cuando el juego se mostró por primera vez quisimos ofrecer un concepto más misterioso del conjunto, pero en cuanto nos metemos en el corazón del diseño actual vemos que hay cosas que no podían desaparecer: acción, táctica, terror, juego en equipo...

Ahora en lo que queremos incidir en «The Bureau: XCOM Declassified», es en que el jugador necesita sentirse responsable de sus actos y de sus hombres. De que se dé cuenta de cómo cada acción tiene consecuencias en el equipo, que a veces son irreparables. Si un hombre de tu equipo cae en combate, desaparece. Es algo muy «X-COM». Y ese equipo que diriges debe trabajar como tal bajo tu mando.



"Ocultad la verdad". El lema de «The Bureau» es una de las claves de la trama del juego, mezclando personajes históricos con un guión de ciencia ficción.

Nuestra responsabilidad como desarrolladores es conseguir que eso funcione a la perfección, y que en el momento de que el juego esté disponible todo esté pulido para que la jugabilidad esté a la altura de lo esperado. Somos muy afortunados al trabajar con 2K porque, en este sentido, nos proporciona todos los recursos que necesitamos. Tenemos el tiempo necesario para trabajar y conseguir ese objetivo.

La mejor prueba es que desde la primera vez que se enseñó el juego en 2010, hasta el año siguiente, ya se pudo ver una evolución considerable del diseño, pues estábamos trabajando con modificaciones múltiples, desde los cambios en la perspectiva de juego, de primera a tercera persona, y con la aparición del modo batalla (Battle Focus Mode), pues hasta entonces la jugabilidad era totalmente libre en la exploración y el combate. Finalmente, con la elección de la tercera persona siempre activa creo que acertamos plenamente para la gestión del equipo, del combate, para explorar, etc.

"«The Bureau» combina la esencia del clásico «X-COM» con acción táctica en tiempo real"

MM: Precisamente el interfaz de usuario del modo de batalla es bastante curioso. Aunque hemos probado el juego en un PC nos habéis hecho jugar con un mando de Xbox 360 para Windows, así que no tenemos claro si esa rueda de acciones será así en la versión final para PC, o variará si escogemos controles basados en teclado y ratón.

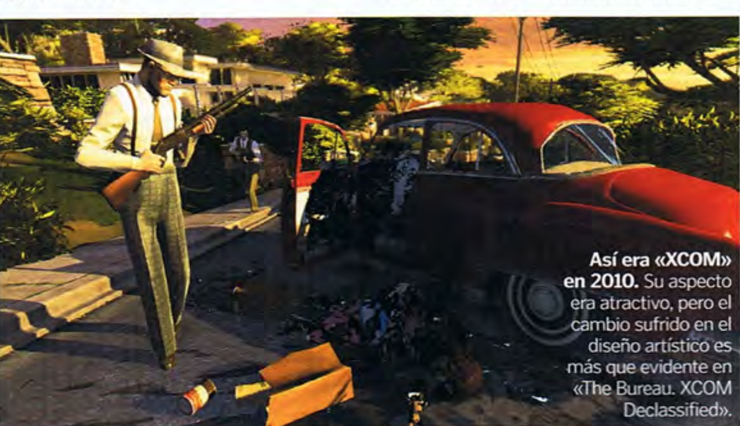
A.F.: Bueno, en 2K Marin muchos de los miembros del estudio son jugadores de PC, así que el asunto del interfaz de usuario ha sido un punto clave en el desarrollo. Sí, empezamos trabajando con la posibilidad de crear una configuración de controles para el teclado que, de forma sencilla y a base de atajos se pudiera usar para asignar órdenes rápidamente a cada uno de los hombres de tu equipo. Así que no es necesario sacar la rueda de comandos que aparece en pantalla para que puedas seleccionar a orden que quieres asignar.

Pero, eso sí, tendrás la opción de jugar con ambas opciones. Si prefieres usar la rueda de órdenes, estará disponible.

MM: ¿Cuál dirías que es el apartado del que estás más orgullosa en el diseño del juego?

A.F.: Creo que el modo de batalla en su conjunto. Puedes organizar a tu equipo, puedes usar la interfaz de rueda para explorar las posibilidades que tiene cada uno de los miembros, puedes planificar tus movimientos sin que la acción se pare, pues todo está ocurriendo por debajo a velocidad ralentizada para que puedas diseñar movimientos encadenados. He visto ese concepto desarrollarse y hemos trabajado con múltiples variaciones hasta dar con la ideal.

Creo que hemos conseguido dar un paso adelante en lo que otros juegos de acción táctica han llegado a ofrecer hasta ahora en este sentido.


Así era «XCOM» en 2010. Su aspecto era atractivo, pero el cambio sufrido en el diseño artístico es más que evidente en «The Bureau. XCOM Declassified».

2K MARIN

Cuando Irrational pasó a formar parte de 2K Games y cambió su nombre por 2K Boston para el desarrollo de «BioShock», Ken Levine decidió que antes de enfrascarse en «BioShock Infinite», necesitaban un nuevo estudio dedicado a otros desarrollos, lo que provocó que Alyssa Finley y otros, como Jordan Thomas, que diseñó el nivel "Fort Frolic" en «BioShock» y dirigió «BioShock 2» (y comenzó como director con «XCOM»), se mudaran a Novato, en California, a pocos kilómetros de San Francisco, y fundaran 2K Marin.


Así era el equipo de 2K Marin en 2008, cuando creció para el desarrollo de «BioShock 2».

DE XCOM A THE BUREAU



Han pasado tres años desde que se presentó por primera vez en el E3 y la evolución que ha tenido el juego ha sido sobresaliente. El caso de «The Bureau» no es excepcional, salvo en lo sinceros que son en 2K Marin al admitir todos esos cambios, desde el mismo diseño gráfico, cuyas primeras imágenes han variado notablemente hasta el diseño actual de personajes, enemigos y escenarios, hasta múltiples detalles del diseño. Pero lo más llamativo es el cambio del propio nombre. Un simple «XCOM» daba nombre en el E3 de 2010 a lo que, tres años después, llegará hasta nuestros discos duros con el nombre definitivo de «The Bureau: XCOM Declassified».



LOS MÁS ESPERADOS

Decimos adiós a Artyom y **«Metro Last Light»** y le damos la bienvenida a Garrett y **«Thief»**. Parece que 2014 queda lejos, pero sólo faltan seis meses. ¡Ese tiempo pasa volando!



PARRILLA



GRID 2
» 31 DE MAYO DE 2013 » VELOCIDAD » CODEMASTERS » PC, 360, PS3

El juego de velocidad más esperado y anhelado. Será de nuevo un arcade... muy serio.

COMPANY OF HEROES 2
» 25 DE JUNIO DE 2013 » ESTRATEGIA » RELIC » PC, MAC

¡Ni un paso atrás! Esta vez, tendrás a tu mando tropas del Ejército Rojo frente a la Wehrmacht.

TOTAL WAR ROME II
» 3 DE SEPTIEMBRE 2013 » ESTRATEGIA » THE CREATIVE ASSEMBLY / SEGA » PC

Roma se enfrenta a Galos, Cartagineses, Suevos, Macedonios, Partos... ¡Qué buena pinta!

CALENTANDO

BATTLEFIELD 4
» OTOÑO 2013 » ACCIÓN » DICE/EA » PC, X360, PS3, PS4

El mes pasado nos confundimos con la fecha, pero «Battlefield 4» ya está en su sitio.

WATCH DOGS
» FINALES DE 2013 » ACCIÓN » UBISOFT » PC, 360, PS3

Las nuevas demostraciones de vídeo en las ferias PAX y GDC elevan las espectativas sobre el juego.

PREY 2
» 2013 » ACCIÓN » HUMAN HEAD » PC, 360, PS3

En esta ocasión serás tú quien visite remotos planetas de los invasores alienígenas.

EN BOXES



THE WITCHER 3: WILD HUNT
» 2014 » ROL » CD PROJEKT » PC, MAC, PS4

La saga de Geralt de Rivia culminará con el Brujo rumbo al norte, al encuentro de la Cacería Salvaje.

CYBERPUNK 2077
» 2014 » ACCIÓN/ROL » CD PROJEKT » PC

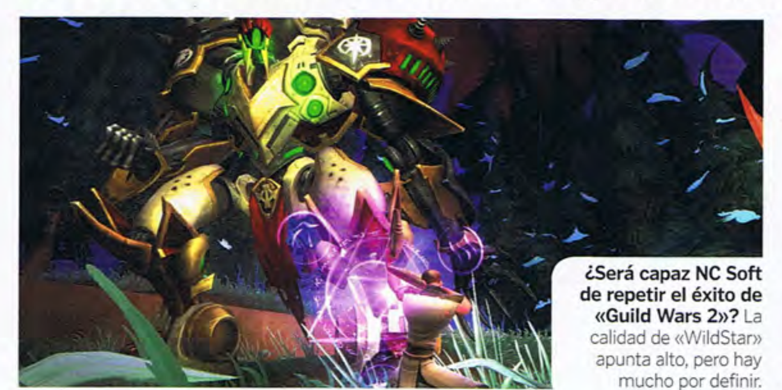
Un universo oscuro, con implantes cibernéticos y conspiraciones... En una sociedad decadente.

THIEF
» 2014 » ACCIÓN/AVENTURA » EIDOS » PC, PS4

La vida de un ladrón puede ser más apasionante de lo que te imaginas. ¡Vuelve Garrett!

«WildStar» mueve ficha

El nuevo MMO de Carbine Studios y NC Soft empieza su segunda beta cerrada, con nuevos contenidos, puliendo múltiples detalles.



¿Será capaz NC Soft de repetir el éxito de «Guild Wars 2»? La calidad de «WildStar» apunta alto, pero hay mucho por definir.

De «WildStar» venimos oyendo cosas desde hace mucho tiempo, y parece que casi todas buenas. La última es el anuncio de la segunda beta cerrada del juego, que ya habrá dado comienzo cuando leas estas líneas, y con la que Carbine y NC Soft presentan la segunda facción del juego: los Dominion. Esta beta ha conllevado numerosos cambios, desde la nueva nomenclatura de los Atributos (Brutalidad, Delicadeza, Técnica, Valentía, Conocimiento y Determinación), la apertura de las Ruinas de Kel Voreth (mazmorra de nivel 20), un nuevo campo de batalla: Smash & Grab, y muchas más modificaciones en Hitos y otros.



Sin embargo, la enorme calidad que parece tener el juego, a tenor de los visto hasta ahora, sigue sin ser apuntalada por la confirmación del modelo de negocio que NC Soft aún debe decidir. Si se siguen los mismos pasos que en «Guild Wars 2» podemos estar ante un nuevo exitazo. Pero, habrá que esperar. De momento, tienes más datos sobre la nueva beta en: **www.wildstar-online.com/uk**

ES EL TURNO DE LOS DOMINION



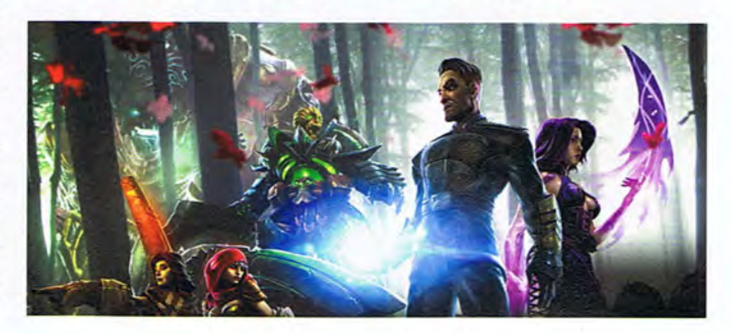
La segunda beta cerrada de «WildStar» se centra en los Dominio. La anterior, centrada en los Exile (cuyo representante humano puedes ver en la imagen), tuvo un enorme éxito, y gracias a la participación en la misma de un pequeño grupo de testers no americanos, las invitaciones para esta nueva beta ya no están restringidas a determinadas regiones.

El misterioso MOBA de EA

«Dawngate» es el nombre de un desconocido proyecto que llega con el sello de Electronic Arts, diseñado como un MOBA de fantasía.

A ti tampoco te sonorá «Dawngate», nos apostamos lo que sea. Pero, de repente, empezaron a circular datos por Internet sobre un misterioso juego desarrollado por el no menos desconocido estudio Waystone Games, que nos llevaron a la página del juego en la que se ofrece la opción de apuntarte para probarlo en fase beta.

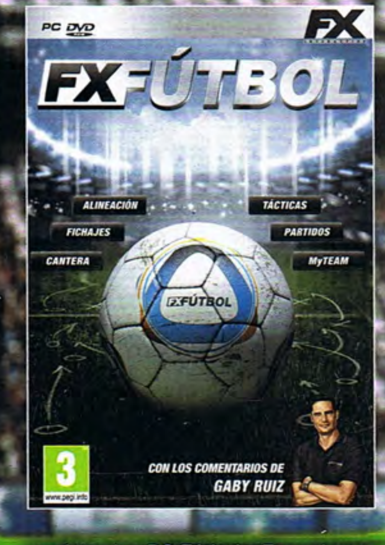
¿Qué es «Dawngate»? Aparte de los datos que acabamos de contarte (MOBA, fantasía) poco más se sabe de este proyecto con el que EA se apunta al carro de las arenas online, género en el que se mueven como pez en el agua los archiconocidos «League of Legends» o «DOTA 2», con millones de jugadores enganchados a la diversión de las partidas online de rápida resolución. De momento, lo único que es seguro es que necesitas tener cuenta en Origin para apuntarte a la beta de «Dawngate». Y si tienes interés puedes hacerlo en: **www.waystonegames.com/betaSignup/intro**



FX FÚTBOL

Durante años has estado esperando al mánager de fútbol que te dejara jugar como tú sabes, creando tu equipo con total libertad. Pero la espera ha llegado a su fin.

En España el fútbol no es una afición. Es una pasión. Es una devoción. Es una religión. Y los aficionados al fútbol en España llevamos un entrenador dentro, ¿verdad? Nosotros sí que sabríamos hacer con Casillas. Tendríamos claro donde colocar a Messi y la estrategia para hacer de nuestro Osasuna un equipo europeo, ¿verdad? Tú sabes perfectamente por qué ni el Barça ni el Madrid se clasificaron para la final de Champsions. Y, sin embargo, no encuentras la oportunidad para poner en práctica todas esas ideas que bullen en tu cabeza. Pero eso ha sido hasa ahora. Porque ha llegado «FX Fútbol» y todo va a cambiar.



¡El mánager de fútbol que estabas esperando!

Sí, sí, sabes que existen varios juegos de mánager de fútbol para PC, pero ninguno de ellos te convence. Deamsiado complejos. Demasiado confusos. Tu sueño es ser entrenador, no dedicarte a comprender extrañas tablas de datos y estadísticas. ¿Es tan complicado disfrutar del trabajo de entrenador y dedicarte a gestionar tu equipo para divertirte con el fútbol? Ahora, ya no. «FX Fútbol» es el heredero del espíritu de «PC Fútbol». Es un juego destinado a disfrutar del fútbol, no a que la gestión se convierta en un trabajo. Es ágil, entretenido, intuitivo... es, en pocas palabras, un juego para sacar al entrenador que llevas dentro. El mánager de fútbol que llevabas esperando desde hace años. Y si eres nuevo en el género, tenías interés en probarlo, pero no te atrevías, ahora tienes el juego que necesitabas. «FX Fútbol» ya está aquí.

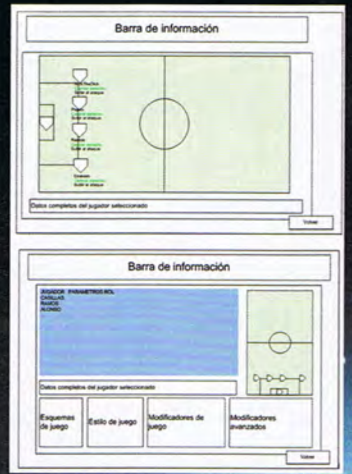
CREANDO FÚTBOL EN EL PC

El desarrollo de un juego como «FX Fútbol» conlleva una enorme planificación previa, pero siempre con el objetivo de la diversión, la accesibilidad y hacer de él un juego intuitivo, donde la pasión por el fútbol se pueda desatar en todos sus apartados de la forma más amplia posible.

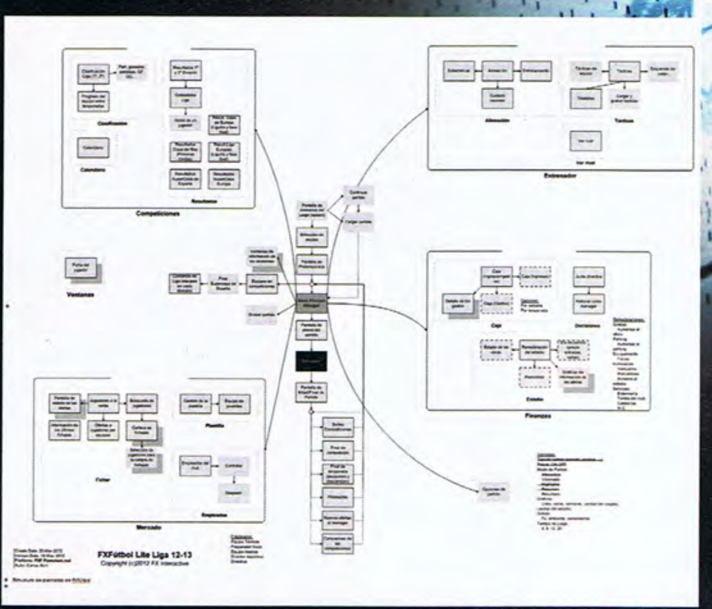
Los meses de desarrollo de «FX Fútbol» han tomado como punto de partida la inspiración que «PC Fútbol» ha llevado a miles de jugadores en España y otros países a disfrutar de un mánager de fútbol, en el que lo importante es eso, el fútbol, y no tanto el club. Por ello, los cuatro grandes apartados en que se divide «FX Fútbol» siempre toman como pilar básico el lado deportivo. Incluso en la parte financiera, el volumen de la gestión es el imprescindible y, como era de esperar, la automatización de muchas tareas, dejando en manos de los asesores labores que puedan resultar rutinarias, es una opción siempre disponible.

De aficionado a entrenador

La clave del desarrollo de «FX Fútbol» siempre ha sido mirar al fan, al apasionado por el fútbol, al jugador que quiere demostrar su talento –y sus ganas y entusiasmo por el deporte rey– como entrenador, sin sentirse abrumado por cientos de opciones que no estén encaminadas directamente a obtener el máximo del equipo en la competición. Jugadores que quieren demostrar su habilidad estratégica con las alineaciones, los entrenamientos, la táctica, el estudio del rival, la compenetración de los futbolistas. Entrenadores, en definitiva, como cualquiera de nosotros que desearíamos estar en la piel de un Guardiola, un Mourinho o un Camacho, disfrutando a tope el fútbol.



¿Cuál será la mejor táctica para desarrollar el juego? Así se define una pantalla en el diseño preliminar.



¡Todo «FX Fútbol» está metido aquí! Lo que parece una compleja maraña es el corazón del diseño de «FX Fútbol». Las cuatro áreas principales de gestión y todos sus apartados, se prepararon con detalle antes de entrar en la programación.

¿Quedará así atractiva la pantalla de la alineació? Cada pequeño detalle de diseño en «FX Fútbol» ha sido mimado para ofrecerte no sólo un juego divertido e intuitivo, sino que entrase por los ojos desde el primer minuto.



TU EQUIPO, TUS JUGADORES

Sí, estamos seguros de que te sorprende. ¡No hay alineaciones oficiales! ¡No hay clubes oficiales! ¿Cómo es posible? La razón es sencilla: «FX Fútbol» es un juego que quiere ofrecerte una libertad total a la hora de que te conviertas en entrenador de un equipo. No se trata de que hagas campeón al Levante o al Sevilla, o de que demuestres que eres capaz de hacerle sombra a Tito Vilanova. La claves de «FX Fútbol» es que tú hagas tu equipo, a tu gusto, con libertad, y que lo llames como quieras, igual que a tus jugadores. No te vuelvas loco en el mercado de fichajes por querer contratar a Messi o Cristiana Ronaldo, cuando puede que ya lo tengas en tu equipo. ¿Has visto las características de tus jugadores? ¿Quieres aprender a desarrollarlas? El camino que elijas siempre será tu camino y no te verás influenciado por otros factores.



El editor de jugadores de «FX Fútbol» permite crear tu equipo, a tu medida. Encontrarás similitudes con clubes reales, no lo dudes, pero siempre será tu equipo.



Diseña tu escudo y tu equipación. En «FX Fútbol» la libertad para que tus jugadores vistan a tu gusto es total. ¡Crea un equipo como no hay otro!

EL INICIO DE UNA SAGA

En «FX Fútbol» el concepto de evolución y continuidad está en su mismo ADN. La idea no es lanzar un único juego, sino que sea un proyecto que crezca, se amplíe y mejore con las sugerencias de los jugadores. Además, preparando la próxima edición de la liga, comprando «FX Fútbol» puedes asegurarte gratis el DLC de la próxima temporada, además de «FX Calcio», de regalo.

Pero la idea de crecimiento y expansión va mucho más allá en «FX Fútbol», pues este primer juego, además de marcar el inicio de una saga que quiere tener una vida longeva, es sólo el primer peldaño de una escalera que subirá hasta nuevas plataformas. Sí, «FX Fútbol» se irá consolidando en el futuro no sólo en el PC, sino saltando a otras



"pantallas". Se trata de poder jugar a «FX Fútbol» en todas partes: en el televisor, en el PC, en tu tablet, en tu smartphone...

«FX Fútbol» nace para crecer. ¿Estás preparado para convertirte en el entrenador virtual 2.0? Pues además puedes ayudar a FX con tus sugerencias para la nueva entrega de «FX Fútbol». ¡Están deseando saber qué te gustaría tener en la nueva versión del juego!



«FX Fútbol» es un proyecto de largo y completo recorrido. ¡Prepárate para muchas sorpresas en los próximos meses! Desde la ampliación de equipos, ligas y opciones, hasta la conexión de «FX Fútbol» en una gran red en múltiples formatos.



LLEVA A TUS CHICOS A LO MÁS ALTO

En «FX Fútbol» no basta con crear una plantilla de grandes jugadores. El apartado clave es conseguir un buen rendimiento global, para lo que te verás jugando con la posición de los jugadores, su potencial, su moral, entrenando y desarrollando sus habilidades, escogiendo las tácticas adecuadas y mucho más. Lo que parece ser una sencilla elección de la alineación y la táctica, deriva en pequeños ajustes sobre la situación de cada jugador en el campo, el equilibrio conseguido entre el compromiso que tienen con el club, su satisfacción con el resto de compañeros... ¡es como ser un entrenador de verdad! Las posibilidades de «FX Fútbol» de cara a conseguir el equipo de tus sueños son prácticamente ilimitadas, y nunca verás dos ligas iguales, ya que cada decisión influirá de forma definitiva en la evolución y el desarrollo de tu equipo y tus jugadores.





Jugadores estrella, veteranos... Elegir la alineación es clave, así como equilibrar el potencial individual con el rendimiento global. ¡La profundidad táctica es total!



¿Crees que todo consiste en elegir una táctica estándar? Descubre cómo afecta la posición y potencial de cada jugador a todos los demás, y verás lo que es bueno.



Cada jugador es un mundo. Y es único. Sólo tú puedes sacar lo mejor de cada uno de tus chicos con los entrenamientos personalizados. Cada detalle influye.

PROCARDS

Estamos seguros de que nunca has visto nada igual en ningún otro mánager de fútbol. las ProCards son un concepto único de «FX Fútbol». Cada jugador tiene asociada su "tarjeta", en la que aparece reflejado su potencial. Con entrenamiento puedes alcanzar el valor teórico al que está destinado ese jugador e incluso superarlo, si eres hábil como entrenador. Además, su rendimiento afectará al conjunto de sus compañeros y a su valor en el mercado de fichajes.

ECAM: ¡EL ESPECTÁCULO!

La eCam (Emotion Camera) aporta el espectáculo y hasta el punto de épica a la visualización de los partidos en «FX Fútbol». Cada gran tiro, un remate inesperado, los momentos estelares del partido, activan la eCam para ralentizar la velocidad de la acción y disfrutar de unos movimientos de cámara que aportan tensión y emoción a la retransmisión. ¡Disfrútalos a tope!





CUIDA TU CANTERA... ¡Y TUS FICHAJES!


Vamos a ver cómo está el mercado de verano... Tienes varias ofertas sobre la mesa pero estás aún esperando respuesta. Bueno, hay tiempo antes de la liga.


¿Merece la pena este fichaje? ¿Le subimos la oferta? A lo mejor no es necesario si ves que el compromiso con el club no es muy elevado. ¡Piensa antes de comprar!

El mercado de jugadores es todo un desafío. Para conseguir a un buen jugador no basta con una buena oferta de dinero. Hay que conseguir compromiso, motivación... aunque, quizá tengas al crack que estás buscando en tu propia casa. ¡En tu cantera!

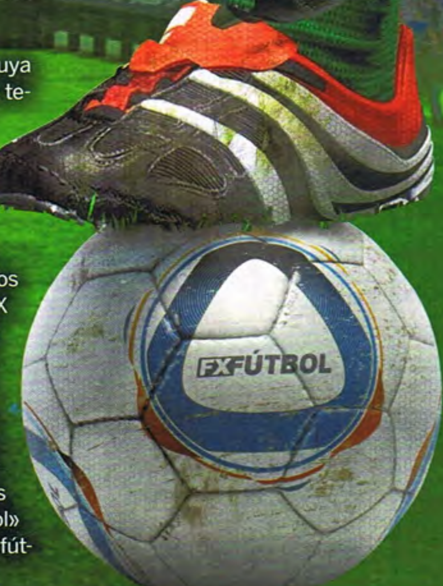
«Fx Fútbol» combina de forma magistral, sencilla e intuitiva la gestión de la cantera con el potencial de un mercado de fichajes dinámico y lleno de posibilidades. ¿Quieres controlar las negociaciones o prefieres dejarlas en manos de tus asesores? Si potencias a la cantera de tu equipo y das con ese diamante en bruto que todos los equipos de «FX Fútbol» tienen, habrás demostrado tu olfato y habilidad como entrenador. Pero, si no llega donde quieres, puedes colocarlo en el mercado. Eso sí, ¡mucho ojo!, porque lo mismo si te equivocas con tus decisiones verás triunfar a tu crack en otros equipos. ¿Realmente estás preparado para demostrar toda tu calidad como ojeador, entrenador, motivador? «FX Fútbol» encierra desafíos que ni imaginas, y el de la cantera es de los más apasionantes.


Hay que demostrar que has montado un buen equipo con tus fichajes. Si te has gastado una millonada y el rendimiento no es bueno, todo dará igual.

¿QUÉ HACE A FX FÚTBOL UN JUEGO DIFERENTE?

No es cuestión de hacer una lista de puntos en que se marquen las diferencias de «FX Fútbol» con otros mánager del deporte rey. Lo que hace a «FX Fútbol» diferente es que es un juego para todos: está destinado a los fans del fútbol, no sólo de la gestión; está creado y diseñado por apasionados del fútbol, como el jugador al que va dirigido; cuenta con colaboraciones estelares, como los comentarios de Gaby Ruiz, cuya trayectoria de comentarista de televisión es brillante; te ofrece la posibilidad de usar cuatro asesores: director deportivo, preparador físico, médico y equipo técnico, para que te centres en lo que desees; te ofrece jugar en modos desafío y mánager; te regala «FX Calcio» y el DLC de la próxima temporada; te permite gestionar la cantera como ningún otro juego y, sobre todo, te da una libertad total para crear TU equipo, TU táctica y desarrollar el potencial de tus jugadores como no has visto. «FX Fútbol» es, no lo dudes, el mánager de fútbol que estabas buscando.





La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

EL CIERRE DE LUCASARTS



Desde que Disney compró LucasFilms, todo han sido malas noticias. Primero, anuncian que van a mancillar la saga de «Star Wars» con nuevas películas protagonizadas por Harrison Ford, Carrie Fisher y compañía, todos sexagenarios con tacataca y pañales. Y, acto seguido, van y cierran LucasArts. Ya estoy viendo lo que van a hacer: juegos de «Star Wars» y de «Indiana Jones» como churros, sin cuidar la calidad y con el único objetivo de ganar dinero. ■ Antonio G.





Estamos totalmente de acuerdo contigo en que el cierre de LucasArts es una pésima noticia. Ahora bien, no nos precipitemos. Es probable que saquen muchos títulos basados en las grandes franquicias de Lucas, pero no necesariamente tienen que ser malos. Disney quiere vender, pero los compradores queremos calidad, así que, por la cuenta que les trae, seguro que se esfuerzan en hacer buenos productos.

LOS PARECIDOS DE THIEF



He leído el reportaje que dedicásteis el mes pasado a «Thief» y, la verdad, no entiendo a qué viene tanta expectación. A mí me parece una copia del diseño de la acción de «Assassin's Creed», combinado con el argumento de «Dishonored» y aderezado con algunas tendencias, como el uso del arco, que han puesto de moda «Crysis 3» y «Tomb Raider». ¿Dónde está la originalidad? ■ Jorge L.

Hombre, empezando por el diseño de la acción, si tuviéramos que juzgar quién se parece a quién, el primer «Thief» salió en 1998, mientras que el primer «Assassin's Creed» es de 2007. Respecto a las demás coincidencias que señalas, son innegables, pero no implican que «Thief» vaya a estar exento de interés. Recuerda la frase de Aristóteles que se citaba en «Civilization IV»: un todo es más que la suma de sus partes.

SOBRE BATTLEFIELD 4



He visto el primer trailer de «Battlefield 4» y me he quedado con la boca abierta. Los gráficos son para caerse de espaldas, el script parece mejor empleado que en «Battlefield 3», y la destrucción de los escenarios le da un punto de espectacularidad brutal del que «Call of Duty» carece. Pero todo esto son sólo impresiones en base a imágenes. ¿Sabéis algo sobre la jugabilidad? ■ José P.

Pues sí, como tú bien dices, «Battlefield 4» tiene una pinta espectacular. En cuanto a la jugabilidad, se ha desvelado que en el multijugador podremos elegir entre tres facciones: Rusia, China y, por supuesto, EE.UU. Y también se recupera el modo Commander, visto por última vez en «Battlefield 2142», y que consiste en que uno de los jugadores dirige al resto de su equipo desde una perspectiva aérea, con la posibilidad de pedir apoyo de artillería.

SERVIDORES PARA CHEATERS

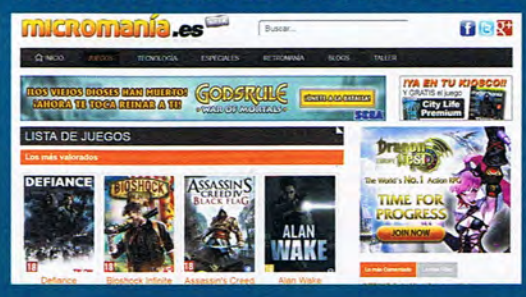


Soy un "cheater". Habrá quien me critique, pero disfruto tanto jugando como utilizando mis conocimientos para modificar los juegos en mi favor. Por



LA CARTA DEL MES

Micromanía en la red



Cuando vi el mes pasado el anuncio de que tenéis una web en construcción, me llevé una alegría tremenda. Estoy deseando verla. De momento, sólo hay una página inicial con varias secciones indicadas. Espero que Paco Delgado, vuestro director, retome su blog, porque el que tenía antes me gustaba mucho, y desde que cambiásteis de editorial lo echo de menos.
■ **Fernando L.**

Puedes estar tranquilo, porque Paco va a hacer un blog. Como también lo hará Santi, nuestro redactor jefe y experto en hardware. Pero, ¿para qué contarte aquí lo que hay en nuestra web si puedes verla tú mismo? Cuando leas estas líneas, **www.micromania.es** ya estará en fase beta. Aunque, eso sí, ten en cuenta que lo que veas ahora es sólo el principio.

LA POLÉMICA DEL MES

SimCity y la conexión permanente

He leído en un foro que, en realidad, «SimCity» no necesita estar conectado a los servidores Origin porque, en contra de lo que dice EA, estos no realizan tareas de computación en la nube. ¿Es verdad? Si es así, me sentiría engañada.
■ Sandra B.



En efecto, se ha dicho en varios foros que «SimCity» fuerza el apagado del juego cuando éste alcanza los 20 minutos "offline". Un modder llamado UKAzzer ha posteado en "reddit.com" un parche que elimina le mencionada línea de código. Pero ten en cuenta que eso, más que un parche, podría considerarse un crack, y los cracks, ya sin entrar en consideraciones morales y legales, implican riesgos para tu ordenador.

eso os escribo, para decir que me parece ejemplar la iniciativa de los desarrolladores de «The War Z» de someter a votación la creación de servidores exclusivos para "cheaters". Ojalá termine saliendo adelante, y nos dejen disfrutar con nuestros cheats sin que nos baneen. ■ Víctor D.

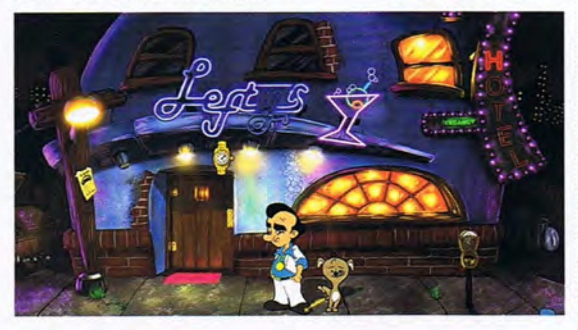


Nosotros no compartimos tu plantemiento, Víctor. En nuestra opinión, los juegos son como son, y tienen unas normas a las que tienes que ajustarte si quieres participar. De lo contrario, sería como si a un equipo de fútbol se le permitiese dar patadas y coger el balón con las manos. Ahora bien, si queréis reuniros todos los "cheaters" en un lugar aparte para jugar a "eso", pues estupendo, pero no lo hagáis fastidiando a otros.

LLUVIA DE REMAKES



Me he enterado de que Ubisoft está desarrollando sendos remakes de «Prince of Persia 2» para tablets y de «Flashback» para consolas. Y, por otra parte, también está a punto de estrenarse el remake de «Leisure Suit Larry». Me parece muy triste que, en vez de apostar por ideas nuevas, intenten vendernos la rueda una y otra vez. ■ Raúl P.



Es cierto que, si jugaste a todos esos títulos en su día, los remakes no te van a descubrir nada nuevo, pero sí que son una buena forma de revivir las sensaciones que te causaron en su día. Además, tengamos en cuenta que cuando se lanzó el primer «Larry», muchos jugadores ni siquiera habían nacido. Los remakes ayudan a que conozcan los grandes juegos de la Historia.

GRÁFICAS RADEON EN CONSOLAS



He leído rumores que apuntan a que Xbox 720 y PS4 montarán tecnología gráfica de AMD. Como jugadora de PC esto me preocupa, porque recientemente me he gastado un dineral en una GeForce 660 Ti OC 3 GB con la idea de que me sirviera para los próximos años, pero claro, si las futuras consolas montan GPUs Radeon, los juegos estarán optimizados para esta tecnología, y no para las GeForce. ■ Ana G.



Ana, no hay nada de lo que preocuparse a este respecto. Como bien dices, parece ser que ambas consolas llevarán GPUs de Radeon de AMD. Pero eso no es problema, porque Nvidia se ocupará de que sus tarjetas funcionen bien con las conversiones de consola a PC. Y, en tu caso, puedes estar doblemente tranquila, porque te has comprado una tarjeta con potencia de sobra para poner casi todos los juegos a buen nivel de detalle durante los próximos dos o tres años.

FORMIDABLE



Durante un tiempo le perdimos la pista al otro juego de 2K basado en el universo «XCOM», pero las brumas se han disipado, y finalmente la compañía ha confirmado que el juego, perteneciente al subgénero de la acción táctica, se llamará «The Bureau XCOM Declassified». Llegará el 23 de agosto, y esperemos que 2K Marin, desarrolladores también de «BioShock 2», hagan un trabajo a la altura del que hizo Firaxis con «XCOM Enemy Unknown».

LAMENTABLE



Ubisoft ha anunciado que «Watch Dogs» tendrá un contenido jugable de unos 60 minutos que será exclusivo para las versiones de PS3 y PS4. Todavía no se sabe si ese contenido será accesible posteriormente para las versiones de Xbox, Wii U y PC pero, en cualquier caso, es una mala noticia que ese extra no se lance inicialmente en PC, una plataforma en la que estamos acostumbrados a recibir versiones mejores que las de consolas.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿QUIÉN...
será ese misterioso nuevo personaje que, según el director de animación de Irrational, Michael Shahan, nos acompañará en las misiones del primer DLC de «BioShock Infinite»?

¿CUÁL...
será la verdadera razón por la que John Riccittielo ha abandonado repentinamente EA después de seis años como director general?

¿POR QUÉ...
habrá decidido una compañía tan grande como 2K Games no estar presente en el E3 2013?

¿QUÉ...
se esconde tras el título de «Endless Summer» que Bethesda ha registrado en Australia bajo las credenciales de juego multiplataforma, violento, de terror y con algo de sexo?

¿CUÁNTOS...
miles de aficionados a los mánagers deportivos habrán dado saltos de alegría al enterarse de que FX Interactive va a resucitar la mítica saga «PC Fútbol» con el nombre de «FX Fútbol»?

Protección de Datos: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción táctica**
- Estudios/Compañía: **2K Games/Take 2**
- Fecha prevista: **23 de agosto 2013**

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción táctica ambientado en el universo XCOM**, en la época en que se fundó la agencia antialienígena.
- Serás William Carter, un **agente especial al mando de un equipo** que investigará y combatirá a los extraterrestres.
- La acción se desarrollará en **tercera persona**.
- En los combates se activará el **Modo de Batalla, para asignar órdenes** en tiempo real a tus hombres.
- Podrás desarrollar **armas de tecnología alien**.

Es 1962, y la agencia encargada del contraespionaje para vigilar a los agentes soviéticos descubre la terrible verdad: hemos sido invadidos por extraterrestres. ¡XCOM ha nacido!



¡EL MITO DE LA ESTRATEGIA SE REINVENTA EN PC!

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED

Los extraterrestres llegaron mucho, mucho antes de lo que imaginas. En plena Guerra Fría, cuando la humanidad no disponía de tecnología para combatirlos y cambiando turnos por acción táctica en tiempo real. ¡Y la batalla es espectacular!

El universo XCOM está convulso. Un recién llegado pretende enmendar la plana a una de las series más legendarias de la estrategia por turnos en la historia del PC. ¡Habrase visto! El pipiolo viste de traje, lleva tirantes y sombrero. Sí, sí, es elegante, no lo dudamos, y se hace llamar William Carter, es agente especial del recién fundado departamento XCOM y ha dicho que eso de combatir a los alienígenas no se puede hacer dándoles un turno para pensar. Que aquí hay que combatir en tiempo real, y que la táctica y la estrategia han de dar paso a la acción. Acción, tiros, exploración y... bueno, sí, también se puede desplegar una buena estrategia contra el invasor, pero mejor hacerlo pensando rápido, porque los insectoides, los mutones y los silicoides han decidido que no, que ya vale de estar quietos esperando que los fundas de un disparo de plasma. Ahora, la guerra, es total y no dará tregua. ¡Bienvenido a «The Bureau»!

El nacimiento de XCOM

«The Bureau: XCOM Declassified» pretende aportar, según palabras de 2K Marin, una nueva perspectiva sobre el universo XCOM. El juego fue prsentado por primera vez hace tres años, en el E3 de Los Ángeles, y optaba por la acción en primera persona en ligar de la habitual apuesta por la estrategia por turnos. Tan rompedora propuesta ha ido evolucionando –lanzamiento de «Enemy Unknown» por medio incluido– hasta un juego de acción táctica en tercera persona pero que, como en su primera presentación, apuesta por el tiempo real. Nada de turnos... aunque con matices, eso sí.



Crea tu equipo de agentes XCOM para acabar con la invasión alienígena. La mejor acción táctica en tiempo real llega en agosto, con una nueva perspectiva sobre el clásico para PC.



Eres William Carter y has de dirigir a tus hombres, dándoles órdenes para combatir al invasor. Los combates en «The Bureau» pondrán a prueba tus dotes tácticas y estratégicas.



¡Da Silva está infectado! Una de las misiones de «The Bureau», en las que debes rescatar a un agente amigo, descubrirá cómo los aliens infectan a los humanos para transformarlos.

«THE BUREAU» COMBINA LA ESENCIA DEL CLÁSICO EN UN NUEVO ENTORNO DE ACCIÓN TÁCTICA

«The Bureau» quiere ser –y tras haberlo jugado, podemos decir que lo está consiguiendo– un soplo de aire fresco lanzado con el máximo respeto por el clásico, en la mítica saga.

La combinación que 2K Marin propone entre acción y táctica parte de una premisa sorprendente. «The Bureau» no será el típico juego futurista de combatir al invasor alienígena. Muy al contrario, se ambienta en el pasado, en los años 60, narrando el nacimiento de la agencia antialien y las andanzad de sus primeros miembros. Pero lo hace con ese respeto absoluto por la esencia de la jugabilidad del clásico.

Modo de Batalla

William Carter es el agente especial que manejarás, y que formará su equipo de agentes, eligiendo entre cuatro clases disponibles, un buen número de armas y extras varios para el combate contra el invasor alienígena. El equipo investigará zonas de avistamiento, interceptará a los aliens y los combatirá. En este momento, entrará en acción la verdadera esencia de «The Bureau», el Modo de Batalla, el sistema diseñado por 2K Marin, surgido tras numerosas propuestas de diseño, en que la acción táctica en tiempo real se desplegará en toda su amplitud. ¿Cómo? Activando un interfaz gracias al cuál opdrás desde escanear el escenario para localizar a tus enemigos, hasta asignar órdenes a tus hombres sin detener la acción, que se ralentizará, en un segundo plano, mientras tú encadenas tus órdenes para ejecutarlas sin que nada se pare.

2K Marin, además, asegura que las bases del combate táctico por turnos de «Enemy Unknown» y de los clásicos se mantendrá, pero activada en tiempo real: dominio de las alturas, uso interactivo del entorno, actualización del equipamiento... Una combinación, en suma, de la jugabilidad y espíritu clásicos de «XCOM» con una nueva perspectiva y género. ¿Triunfará? Después de haberlo jugado, nos apostamos lo que sea. **F.D.L.**

BATTLE FOCUS: LA CLAVE DEL DISEÑO

¿Cómo se adapta un clásico de la estrategia para PC a un nuevo género? El paso a la acción táctica ha tenido su pilar en el diseño del Modo de Batalla (Battle Focus Mode). El control sobre tu equipo cambia cuando empieza el combate al activar este modo, sacando un nuevo interfaz en pantalla que permite desde escanear el entorno para localizar a los enemigos, hasta asignar órdenes a tus hombres. Y todo en tiempo real, con la acción ralentizada en un segundo plano, pero sin detenerse y sin usar el conocido sistema de turnos de «Enemy Unknown».

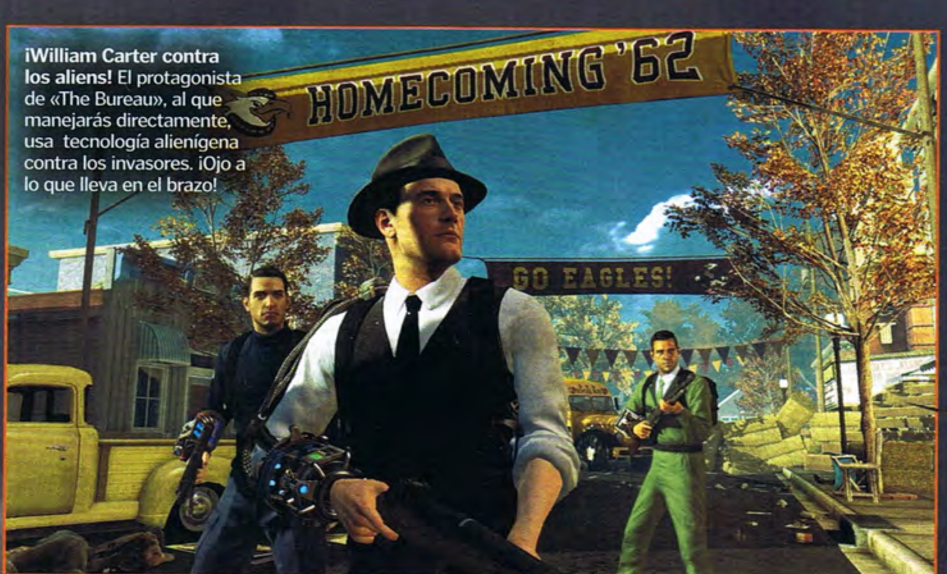
ERASE THE TRUTH.



En «The Bureau» no sólo combatirás, también debes investigar la actividad alien. Así, y como es ya habitual en la saga «XCOM», podrás localizar puntos de abducción, recuperar tecnología alien y hasta capturar "marcianos".



Sí, estos tipos te suenan de «Enemy Unknown»... ¡y 2K Marin y Firaxis lo saben! Los insectoides vuelven o, mejor dicho, llegaron en 1962, como muestra «The Bureau».



¡William Carter contra los aliens! El protagonista de «The Bureau», al que manejarás directamente, usa tecnología alienígena contra los invasores. ¡Ojo a lo que lleva en el brazo!

CÓMO DAR NUEVA VIDA A UN CLÁSICO DEL PC



A principios de este mes viajamos a Londres para jugar con la primera versión beta de «The Bureau: XCOM Declassified» y descubrir sus secretos de la mano de sus creadores. Charlamos con Alyssa Finley, la Vicepresidenta de producción de 2K Marin, que nos contó algunos detalles de la producción y de cómo el estudio ha colaborado con Firaxis, los responsables de «XCOM: Enemy Unknown», para poder mantener la coherencia del universo «XCOM» con esta nueva producción de 2K Games. El reto más importante de 2K Marin ha sido adaptar la esencia del clásico a un nuevo género, la acción táctica, y enfocar el universo XCOM desde sus orígenes, modelando el entorno en que la supuesta agencia antialienígena nació y se desarrolló, a principios de los años 60. Y la primera impresión no ha podido ser mejor.

JUEGO DEL MES micromanía

¡Ya vemos la luz! ¿La ves tú?

Metro Last Light

Sólo hay que ver cómo está todo: crisis, paro, corrupción... vamos, que vivir rodeado de mutantes tras el apocalipsis no pinta nada mal. Y si es en Moscú, mejor.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** 4A Games/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *enterthemetro.com/es* Info del juego y estupendos vídeos de promoción y ambientación

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Fases:** 15
- **Tipos de arma:** 5 (más armas arrojadizas)
- **Tipos de mejora:** 3 (por arma)
- **Tipos de munición:** 2
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 9 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB, GeForce 8800 GT o superior
- **Conexión:** ADSL (requiere activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 9 GB
- **Tarjeta 3D:** GeFOrce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



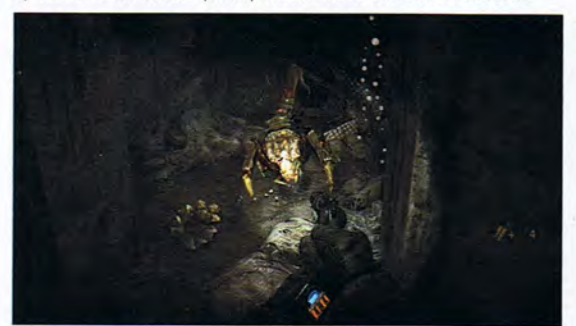
¡Que te han capturdo! Nada, tranquilo, no puedes hacer nada por evitarlo. Literalmente. El guión es sensacional, pero también lineal.



¡Nunca el apocalipsis nuclear ha sido tan hermoso! Bienvenido a Moscú, o lo que queda de él. Una ciudad arrasada y poblada de mutantes donde sobrevivir es imposible, a no ser en los túneles del metro.



Las facciones del metro se preparan para la guerra. No se ha aprendido nada tras el apocalipsis. Un nuevo conflicto se avecina.



Ilumínalo a tope y listo... o casi. Muchos mutantes de los tuneles huyen de la luz. Si alimentas tu linterna a tope los haces retroceder.



Escenas de lo más inquietante son las que vas a contemplar en los cuarteles generales del Reich. Los nazis se hacen cada día más fuertes y sus recursos no son pocos. Este discurso pone los pelos de punta...

SOBREVIVE A LOS PELIGROS DE UN MOSCÚ POSTAPOCALÍPTICO LLENO DE MUTANTES Y ENEMIGOS

Una luz. Una ola de calor. Todo acabó en pocos minutos. Los Oscuros dejaron de existir como por encanto. Es algo a lo que Artyom no para de dar vueltas en su cabeza y lo comenta de vez en cuando con sus compañeros mientras hace guardia en los túneles. Justo están charlando de ello, cuando un extraño ruido los distrae. Ruidos. Disparos. Gritos. Una sombra. ¡Mutantes! Rápido, Artyom, ¡dispara! ¡Acuchilla! Sangre, sangre, sangre. ¿Por qué los mutantes se han transformado en tus amigos? ¿Por qué tus manos están manchadas? ¡Despierta!

Pesadillas

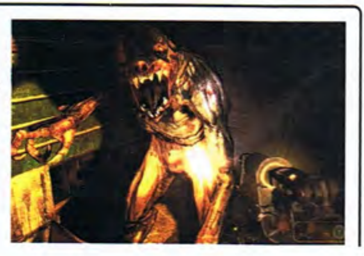
«Metro Last Light» continúa la historia de Artyom, el protagonista de «Metro 2033», en el supuesto de que acabó con todos los Oscuros, los mutantes telépatas que sobrevivían en el Moscú postnuclear en la superficie, mientras los supervivientes humanos se refugiaban en laios túneles del metro.

La acción en primera persona sigue siendo la base de esta continuación, en la que Artyom se ve afectado por los remordimientos de su acción. La aniquilación de toda una raza inteligente no es algo que uno haga todos los días, y las pesadillas de Artyom con los oscuros son constantes, pero hay algo más... Visiones, alucinaciones, Artyom no sabe cómo llamarlo, pero algo hay. Algo que puede tener su origen en el aviso que le comunica Khan al despertar: se ha avistado un

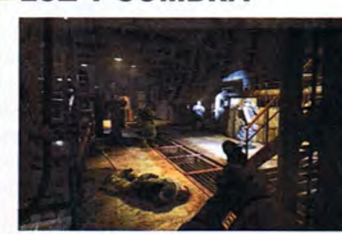
LA REFERENCIA

Metro 2033

- **Ambos cuentan una misma historia** de igual ambientación y estilo.
- **«Metro Last Light» aporta un mayor componente estratégico** permitiendo superar fases con distintas tácticas.
- **El realismo es mayor en «Metro Last Light»**, también en el guión, con más peso de los personajes secundarios.



UN MUNDO DE LUZ Y SOMBRA



El apartado técnico de «Metro Last Light» es espectacular de principio a fin, pero lo que 4A Games ha conseguido con su nuevo motor gráfico en cuanto a iluminación es apabullante.

Además, el uso de la luz es un recurso táctico que, si sabes explotar, te hace la vida más fácil.





Hum, Pavel, ¿qué está pasando aquí? Después de haber estado a punto de ser alimento de mutantes, relajarse tomando unas copas de vodka se agradece, aunque el precio puede ser muy caro...





En «Metro Last Light» la sorpresa salta por donde menos esperas. Ya sea con tus aliados o con los mutantes que acechan.

ARTYOM EL VISIONARIO

¿Qué está pasando en Moscú? ¿Realmente quedó un Oscuro vivo? ¿Por qué Artyom ve las visiones que ve cuando cierra los ojos?







Desde el mismo arranque de «Metro Last Light», está claro que algo le pasa a Artyom. Además de los remordimientos por haber pulsado el botón que aniquiló a los oscuros, a medida que avanzas en el juego el protagonista va teniendo visiones, ensoñaciones y sueños sobre uno de los Oscuros que manipula la mente de los humanos y también la suya. ¿Es verdad que hay un Oscuro vivo? Mejor no te contamos lo que te vas a encontrar...



¡Buf, por poco! Ha faltado un pelo, ¿eh? Si es que salir a la superficie tiene sus riesgos, aunque a veces sea necesario. Por fortuna al volver a los túneles las defensas de las entradas te sacarán de un apuro...

Oscuro superviviente y las habilidades de Artyom son únicas para contactar con él. ¿O es todo una leyenda que circula por los túneles?

Sea como fuere, la Orden le encarga a Artyom investigar, pero no buscando al Oscuro, sino los movimientos de las facciones rivales del Metro: comunistas, fascistas y otros parecen estar preparándose para la guerra. Otra guerra.

Así, Artyom sale a la superficie con Anna, en busca de, quizá, el Oscuro, y descubre un Moscú fascinante en su desolación. Y cuando creía tenerlo todo a punto...

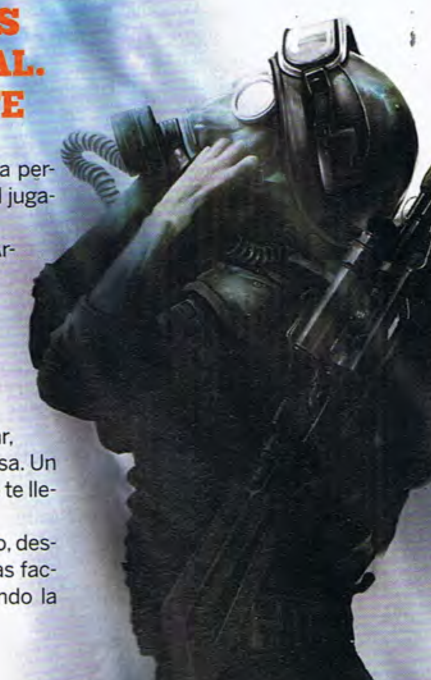
EL USO DE LA ILUMINACIÓN Y LOS EFECTOS VISUALES ES MAGISTRAL. LA AMBIENTACIÓN ES BRILLANTE

Un viaje iniciático

Los primeros minutos de juego de «Metro Last Light» se mueven entre la presentación del mundo de juego –si no has jugado a «Metro 2033» te has perdido un juego estupendo, pero «Metro Last Light» te pone en antecedentes en un vuelo– y un tutorial perfectamente integrado en la narración, en la que te opones al tanto de cómo funciona el arsenal, el sistema de mejora de armas, la economía basada en la munición –el dinero pierde todo su valor en el futuro– y la sociedad, o mejor dicho, sociedades, que pueblan los túneles del metro de Moscú. Y en poco tiempo, estás metido en accion, descubriendo cómo la radiación se puede evitar, cómo hay que respirar con máscara y filtros en el exterior, los extraños mutantes que te rodean y el peligroso entorno en que se ha convertido el mundo tras el apocalipsis nuclear. Una perfecta lección de cómo meter al jugador en un universo increíble.

Pero la salida al exterior de Artyom desemboca en algo imprevisto, un ataque, y una captura. La suya. El Reich lo lleva a su territorio, junto a otros "espías", y cuando despierta y tras una pavorosa escena de tortura, consigue escapar, empieza su viaje de vuelta a casa. Un viaje que no será sencillo y que te llevará buena parte del juego.

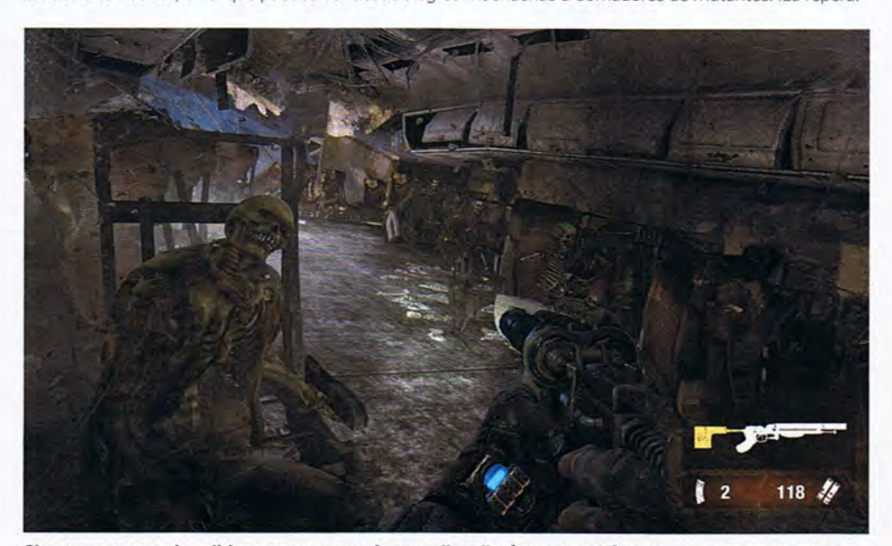
El viaje de Artyom es iniciático, descubriéndose a sí mismo, a otras facciones en el juego, descubriendo la







Los túneles bajo el antiguo Bolshoi son de lo más animado. Los Comunistas han montado allí un teatro "alternativo", en el que puedes ver desde alegres muchachas a domadores de mutantes. ¡La repera!



Si esto te parece horrible, espera a que Artyom "vea" cómo sucedió todo... Algo extraño le pasa a nuestro héroe en su cabeza. ¿O tal vez es alguien desconocido el que le está provocando esas visiones?

UN ARSENAL A TU GUSTO

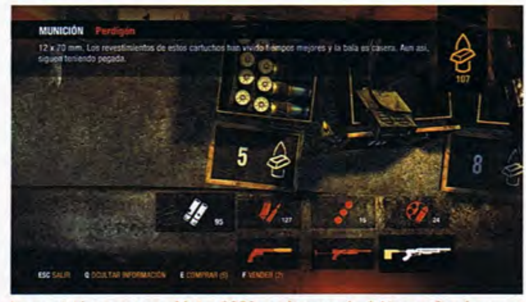
En «Metro last Light», como en su antecesor, las armas y la munición son uno de los pilares del diseño. Pero más allá de la personalización hay detalles de genialidad en el juego.



Las armas pueden ser modificadas hasta el extremo y se han creado como si fueran de verdad. Su diseño podría ejecutarse en la vida real.



El juego también permite llevar un arma secundaria que puede sacarte de más de un apuro: cuchillos, barrenos, bombas...



La munición, como en «Metro 2033» es la moneda del juego. Puedes usar la de peor calidad y comprar con la de gran calidad. O gastarla también.

naturaleza humana y sabiendo que hasta el mejor amigo oculta algo. Que no te puedes fiar de nadie.

Y, mientras tanto, las pesadillas y las visiones de Artyom continúan.

Luz y sombra

La acción de «Metro Last Light», tanto en los túneles como en el exterior es fascinante. Combina momentos tranquilos con frenéticos combates, te invita a probar distintas tácticas para superar cada fase –el sigilo muchas veces es mejor alternativa que el combate–, te enfrenta a criaturas monstruosas, ahombres monstruosos y, sobre todo, te sumerge en un mundo de sombras y luces, tanto metafórica como literalmente.

No es un juego al uso. No es variado. Ni siquiera ofrece una interacción desaforada con el entorno. Pero te cuenta una historia de manera magistral, te absorbe y lleva a un mundo de juego fascinante y técnicamente es una sobrada total de 4A Games. Si tienes un equipo potente, vas a alucinar. «Metro last Light» es una obra de arte. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›C. of D. Black Ops II

Si te gusta la acción bélica, el juego de Activision es de lo mejor que te vas a encontrar.

▶ Más inf. MM 215 ▶ Nota: 98

›BioShock Infinite

La nueva utopía de Irrational Games se alza como uno de los grandes juegos de acción del año.

▶ Más inf. MM 219 ▶ Nota: 98

nuestra opinión

SOBREVIVE A LOS MUTANTES TRAS EL APOCALIPSIS. La historia de Artyom continúa con mas realismo, desafíos y enemigos, tanto mutantes como humanos.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●●
- ›Sonido ●●●●●●
- ›Jugabilidad ●●●●●●
- ›Dificultad ●●●●●○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- ↑ La historia. El guión es excepcional y la narrativa es magnífica, utilizando recursos muy logrados.
- ↑ El apartado técnico. Los efectos de iluminación y visuales con DX 11 son algo increíble.
- ↑ La ambientación es excelente, tanto en túneles, con una sensación claustrofóbica, como en exteriores, con la desazón del peligro constante.

Lo que no nos gusta

- ↓ La linealidad de la acción limita la rejugabilidad.
- ↓ En ocasiones, el número de cargas se hace pesado entre misiones. Muchas cargas para algunas secuencias demasiado breves, en realidad.

Modo individual

Una de las mejores historias que puedas disfrutar. «Metro Last Light» es un juego de acción tan atípico como su antecesor, y hasta más fascinante. No se trata de disparar, sino de ser Artyom, de dejarte sorprender por los personajes, sus motivaciones y dejarte envolver por un prodigio tecnológico y de ambientación. ¡Imprescindible!

La nota

96



¡El espíritu de «PC Fútbol» renovado!

FX Fútbol

Ha vuelto el mánager que nos introdujo a muchos en el subgénero de la gestión deportiva. Ya no es de Dinamic, sino de FX Interactive y Crocodile, y le han cambiado el nombre. Pero créenos: es el «PC Fútbol» de toda la vida... puesto al día.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Deportivo / Estrategia
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio:** Crocodile Entertainment / FX Interactive
- **Distribuidor:** FX Interactive ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Página Web:** *fxinteractive.com* en Castellano. ***www.fxfutbolmania.com*** comunidad y mods

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos:** 2 (Mánager y Desafío)
- **Ligas:** Española de 1ª y 2ª Dv.
- **Otras ligas:** Italiana de 1ª y 2ª Dv. (a través de «FX Calcio»)
- **Licencias oficiales:** No
- **Competiciones/Equipos:** 11/162
- **Jugadores:** Más de 4.300

ANALIZADO EN
- **CPU:** Quad Core 2,5 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5770 1GB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 850 MB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB, GeForce 6600, Radeon X700
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 Duo 2,0 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB, GeForce 8800 GT, Radeon HD 4830
- **Conexión:** ADSL


Puedes contratar a ciertos empleados clave que te facilitarán la vida. Cuanto mejor sea un médico, antes sanará a los lesionados.



Si las cosas van bien y el club crece, tendrás que ampliar el aforo. La inversión es muy costosa y las obras duran mucho tiempo.


El sistema de ayuda es original y práctico. Aunque casi no te hará falta, porque el manejo es muy intuitivo.



«FX Fútbol» ofrece algo que brilla por su ausencia en el resto de los mánagers: una gestión sencilla. Es un juego directo, para hacer fichajes, simular partidos y pasarlo bien sin comerse la cabeza.



La simulación tiene luces y sombras. Lo mejor es la manera directa y efectiva de dar órdenes desde el banquillo. Lo peor, los gráficos, con animaciones y modelos pobres, y sólo dos cámaras a elegir.

Hace muchos años, antes de que «Football Manager» y «FIFA Manager» se hicieran con el dominio de los mánagers de fútbol, en España teníamos una saga que los más veteranos recordamos hoy con nostalgia: «PC Fútbol». Nuestro gestor patrio de balompié empezó su andadura allá por 1992, lanzando una entrega anual hasta 2001, fecha en la que Dinamic Multimedia cerró. «PC Fútbol» cayó entonces en manos de Gaelco, que no supo evolucionar la franquicia del modo que esperábamos los aficionados y terminó desapareciendo.

FX INTERACTIVE APUESTA POR LA SENCILLEZ CON UN MÁNAGER APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Ahora FX Interactive ha decidido rescatarlo, contando para ello con la colaboración de algunos miembros del equipo responsable de la época dorada de «PC Fútbol». Y se nota, porque aunque el nombre haya cambiado y ahora se llame «FX Fútbol», en el fondo estamos ante la continuación del mítico «PC Fútbol».

El espíritu de un clásico

«FX Fútbol» se trata, por tanto, de lo que era «PC Fútbol»: un gestor del deporte rey focalizado en la liga española. Y, dentro de la saga, la entrega a la que más se parece es «PC Fútbol 5.0», la que para muchos fue la mejor de todas por su equilibrio entre profundidad de opciones y facilidad de manejo. Este parecido no se limita a una mera sensación, sino que se aprecia físicamente hasta en el diseño mismo del menú principal, dividido en cuatro apartados con tres subdivisiones principales cada uno.

LA REFERENCIA

PC Fútbol 2007

- **Ambos comparten el mismo diseño** de menús y una profundidad similar en todos los aspectos: desde la gestión económica hasta la deportiva.
- **«PC Fútbol 2007» tenía licencias oficiales,** aunque «FX Fútbol» no.
- **En «FX Fútbol» se ha eliminado** la posibilidad de jugar los partidos.



PARCHES PARA LOS NOMBRES



La falta de licencias es un polémico apartado de «FX Fútbol» que ya ha sido modificado gracias al editor MyTeam y al buen hacer de la comunidad de jugadores. En **www.pcfutbolmania.com/foro/foro-fx-fútbol** encontrarás enlaces a todos los mods para el juego, incluidos los que cambian los nombres de los jugadores y los escudos de los clubes por los de verdad. Échale un vistazo también a **www.fxfutbolmania.com**



Uno de los puntos débiles es la falta de licencias. No obstante, el sistema de edición MyTeam permite cambiar fácilmente los nombres y exportar mods para compartirlos con otros usuarios.



Los comentarios corren a cargo del periodista Gaby Ruiz. Hay algunos errores de sincronización y reiteración, pero acompañan bien.

LOS DESPACHOS

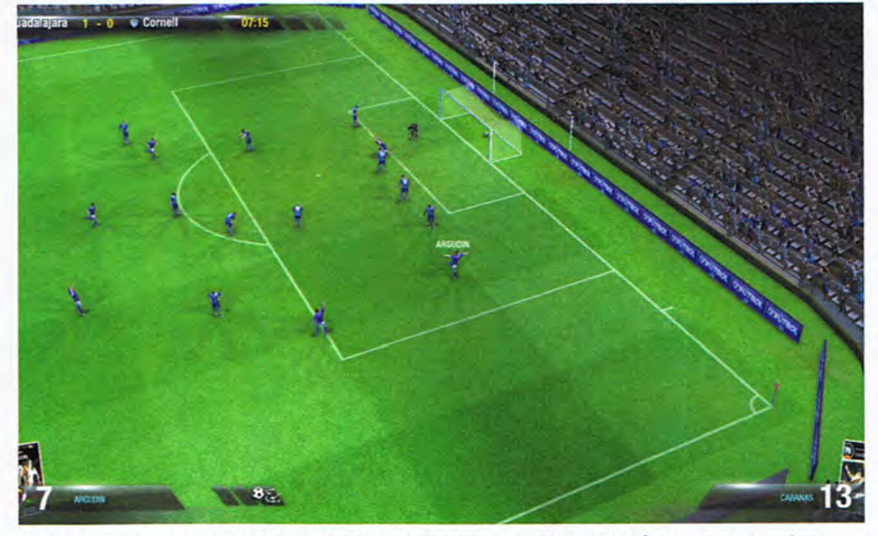
La gestión desde los despachos se divide en dos áreas: deportiva y económica. Si algún aspecto en concreto te aburre, siempre puedes delegarlo en la IA de los asistentes.



- **Área deportiva.** Contempla dos aspectos: las Competiciones y el Área Técnica. El primero es meramente informativo, con las clasificaciones y resultados. El segundo es mucho más amplio. Incluye desde la confección de estrategias hasta los servicios médicos.



- **Área económica.** Está formada por los dos apartados inferiores del menú: Área Directiva y Área Deportiva. En la primera se fija el precio de las entradas o encargas proyectos de ampliación del estadio. La segunda trata de gestionar las altas y las bajas de la plantilla.



Podemos jugar con cualquier club español de primera o segunda división. Del resto de países europeos, a excepción de Italia, se han recreado sólo los clubes más importantes. En total, 162 equipos.

Así pues, los nostálgicos están de enhorabuena, y junto con ellos, también los novatos en este tipo de juegos, porque «FX Fútbol» tiene como principal virtud la sencillez. Las opciones están bien organizadas, son intuitivas, hay asistentes que se ocupan del trabajo que no quieras hacer y el sistema de ayudas Overlay es muy eficaz. Sin embargo, también hay que advertir que aquellos que estén habituados a los mánagers de última generación encontrarán que esta sencillez de «FX Fútbol» se les hace escasa, pues prescinde de opciones tan detallistas como, por ejemplo, simular tu propia vida personal o gestionar la psicología del vestuario.

LOS NOMBRES DE CLUBES Y JUGADORES SON FICTICIOS, PERO SE PUEDEN EDITAR Y PARCHEAR

Otro punto en el que «FX Fútbol» pierde frente a los mánagers más modernos es el de las licencias. Se incluyen la primera y segunda división de la liga española, pero con escudos y nombres ficticios de jugadores como y clubes. Para remediarlo, FX ha incluido MyTeam, un sistema de edición que incluye la opción de parchear todos esos datos para cambiarlos por los reales mediante mods.

Sobre el césped

Entrando en la simulación de los partidos de «FX Fútbol» también observamos algunos claroscuros. En el lado favorable, las opciones estratégicas para dirigir al equipo en tiempo real son, como todo en este juego, sencillas y eficaces. Hay varias estrategias predefinidas, o bien podemos optar por dar órdenes específicas: entradas agresivas o normales; pases cortos, al hueco o largos; buscar disparos en el área, a media distancia o lejanos. También destaca el sistema eCam, que activa una especie de tiempo bala con movimientos de cámara en las jugadas clave.

Por desgracia, el eCam no luce todo lo bien que podría debido al principal defecto de las simulaciones: que los





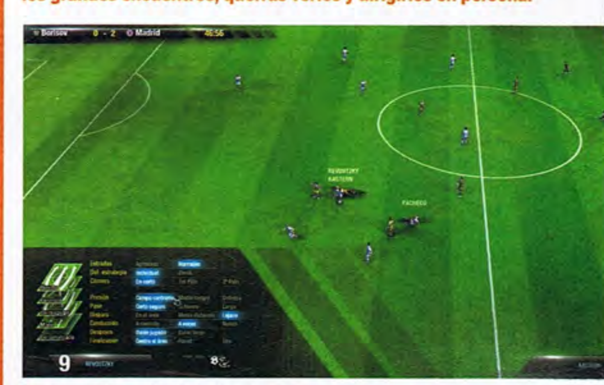
Si tienes una cierta edad y te gustan los mánagers seguro que echabas en falta «PC Fútbol». Aquí lo tienes de vuelta. «FX Fútbol» es, esencialmente, una evolución de aquél, ampliado y renovado.



El modo Desafío es en realidad el viejo modo Pro-Mánager. Coge las riendas de un equipo pequeño y asciéndelo hasta lo más alto, o bien utilízalo como trampolín para dar el salto a un banquillo grande.

EL BANQUILLO

Hay tantos partidos en una temporada, que lo normal es saltarse la mayoría simulando el resultado. Pero cuando lleguen los grandes encuentros, querrás verlos y dirigirlos en persona.



› **Instrucciones desde la banda.** El sistema para dar órdenes es de lo mejor del juego. ¡Todo un acierto! Mediante un menú desplegable puedes dar consignas complejas y directas a tus jugadores. Por ejemplo, si el rival juega muy arriba lo ideal es ordenar presión en defensa, pases largos y poca conducción del balón. Si se encierran en su área, buscar paredes y tiros de media distancia.



› **A cámara lenta.** Todos los juegos de fútbol incluyen repeticiones a cámara lenta, pero, la verdad, no tienen mucha emoción, porque ya sabes el desenlace. «FX Fútbol» le da un punto épico a las jugadas clave ralentizándolas justo cuando ocurren, con rotación de cámara incluida. Una lástima que esta gran idea sea vea perjudicada por unos gráficos algo pobres.

gráficos eluden entrar en detalle y resultan algo pobres. Así, las animaciones son toscas y hacen cosas raras, y no sabemos si los jugadores guardan algún parecido con los reales, porque sólo hay dos cámaras, y ambas son muy lejanas, incluso en las celebraciones.

Los modos de siempre

En cuanto a los modos de juego, hay dos: Mánager, en el que eliges a cualquier equipo de la primera o la segunda división española, o de la liga italiana gracias a que «FX Calcio» viene de regalo; y Desafío, que es el nuevo nombre del clásico modo Pro-Mánager, en el que empiezas tu carrera entrenando a un club pequeño. Ambos puedes jugarlos en solitario o en compañía de hasta tres amigos más, pero todos juntos frente al mismo ordenador, eso sí.

En definitiva, poniendo todos estos elementos en la balanza, la conclusión es que si eres un nostálgico de «PC Fútbol» o estás buscando un mánager de fútbol sencillo, que te dé diversión sin complicaciones, «FX Fútbol» está pensado para ti. M.C.L.

ALTERNATIVAS

› Football Manager 2013

El mánager preferido por los fans del género, con licencias oficiales y la base de datos más amplia.

▶ Más inf. MM 215 ▶ Nota: 92

› FIFA Manager 13

Ni tan complejo como «F. Manager» ni tan sencillo como «FX Fútbol» y con una gran simulación de partidos.

▶ Más inf. MM 215 ▶ Nota: 87

nuestra opinión

Un buen reinicio. **Tan adictivo como el «PC Fútbol» de siempre, aunque con un nivel técnico bajo en algunos aspectos que, es de suponer, mejorará en sucesivas versiones.**

Valoración por apartados

› Gráficos
●●●○○○

› Sonido
●●●○○○

› Jugabilidad
●●●●●○

› Dificultad
●●●●○○

› Calidad/precio
●●●●●○

Lo que nos gusta

- Diversión sin complicaciones. Menús bien organizados y con un excelente sistema de ayuda.
- La dirección de los partidos en vivo es sencilla pero con suficiente profundidad de opciones.
- El espíritu de «PC Fútbol». Te transmite la sensación especial de redescubrir un clásico.

Lo que no nos gusta

- No tiene licencias oficiales. No obstante, es algo que se arregla fácilmente con mods.
- Los gráficos de la simulación dejan mucho que desear: animaciones, modelos y cámaras.
- El multijugador es sólo "hotseat", no online.

Modo individual

Un mánager accesible. Dirige a un equipo de la liga española y llévalo a lo más alto en competiciones nacionales y europeas.

La nota **88**

Modo multijugador

Falta un modo online. Pueden jugar hasta cuatro, pero sólo si lo hacen reunidos ante el mismo ordenador.



La nota **80**

Rebelión en el planeta rojo

Mars War Logs

Si escapar, en el fondo, no es tan complicado. Si estuvieras en Alcatraz, lo malo sería salir de la isla, no de la cárcel. Y si estas en Marte, ¿dónde vas a ir? ¿A la ISS?

LA REFERENCIA



The Witcher 2

- «The Witcher 2» también ofrece rol y acción, pero un mundo medieval mágico mientras «Mars War Logs» es de ciencia ficción y tecnología.
- Los combates en ambos juegos usan armas y habilidades especiales, pero están más pulidos en «The Witcher 2».

Los primeros minutos de «Mars War Logs» son desconcertantes. Un jovenzuelo imberbe te empieza a contar una historia de desolación, guerra y esperanzas truncadas por la captura como prisionero y el posterior encarcelamiento en una prisión marciana. Marciana, de marte, queremos decir.

El bueno de Innocence, cuyo nombre no podía ser más descriptivo, se ve atrapado en uno de los peores vertederos espaciales de depravación humana, rodeado de la peor calaña de presos. No te dan muchas más indicaciones sobre tus objetivos, tus opciones ni tus habilidades. Y en ese momento, los primeros peligros se ciernen sobre Innocence en forma de desalmados que pretenden hacer de él su "mascota". En ese momento, un tipo de mirada torva entra en escena y... ¡te das cuenta de que Innocence no es tu personaje!

Empezar así, con un protagonista que no lo es y que se convierte en el narrador que te mete en la historia, es algo, cuando menos, extraño. Descubrir a Roy, el protagonista, como un personaje cuya historia se va desvelando a medida que juegas, también desconcierta. Pero en cuanto empieza de verdad, tras la primera hora, más o menos, vislumbras algo muy potente.

Rol, acción y tecnomancia

«Mars War Logs», cuando le das cancha y tiempo –tarda en arrancar, su gran defecto– se descubre como un

ESCAPAR DE LA PRISIÓN ES SÓLO EL PRINCIPIO EN UN JUEGO DE ROL Y ACCIÓN DE GRAN PROFUNDIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Spiders/Focus
- **Distribuidor:** Badland ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.mars-warlogs.com* Abundante e interesante información del juego y su universo.



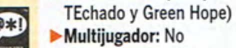


LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Gremios:** Aurora y Abundance
- **Personajes secundarios:** 7 más los tecnomantes
- **Escenarios:** 3 (Camp 19, TEchado y Green Hope)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2,2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB, Radeon HD 4830, GeForce 8800
- **Conexión:** ADSL (requiere activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL






¿Aliados o enemigos? Muchos de los personajes secundarios de «Mars War Logs» son peligrosos, pero otros te sorprenden para bien.


La prisión tiene muchos recovecos, oriéntate bien. A veces es algo complicado localizar tu destino. Consulta los cárteles.


Las colonias están en peligro y tú puedes ser la salvación, pero tienes que desarrollar las habilidades de tu personaje a fondo antes.


¡Hay que escapar de esta cárcel marciana! Y es literal. Estás prisionero en una prisión en Marte y has de salir. No lo sabes, pero eres la única esperanza de las colonias en este estupendo juego de acción y rol.


Así que al final si hay vida en Marte... Y es de lo más hostil, por cierto. Las criaturas salvajes de los túneles marcianos imponen, pero con tus armas y tus poderes de tecnomante, no se te resistirán.

juego de rol y acción estupendo. Roy es un tipo duro, capaz de organizar un equipo de combate reclutando personajes, desarrollando habilidades especiales, descubriendo sus poderes de tecnomancia –una mezcla entre tecnología y magia–, es capaz de reciclar objetos, construirlos con piezas que va recogiendo y, en definitiva, es un tipo que en su afán de escapar de la cárcel en que está recluido, ayudará a Innocence y a otros para salvar las colonias marcianas, tras el desastre de las guerras del agua que asolaron el planeta.

«Mars War Logs» pone su atractiva estética cyberpunk –aunque la dirección artística no es brillante– al servicio de la profundidad que esconde bajo la superficie.

Su diseño de acción encuentra similitudes con el de «Of Orcs & Men» en el combate –no en vano es del mismo estudio– aunque va mucho más allá de lo que ofrecía el anterior juego de Spiders.

Su peor enemigo es él mismo, con esa leeenta introducción a toda la trama, pero a un precio increíble es realmente recomendable, dadas sus posibilidades. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›Dishonored
Aunque centrado en la acción, una obra maestra del diseño y la jugabilidad, pulido al máximo.

▶ Más inf. MM 213 ▶ Nota: 99

›Of Orcs & Men
De los mismos autores, un estupendo juego de fantasía donde asumes el papel del "otro".

▶ Más inf. MM 214 ▶ Nota: 88

Nuestra opinión

ACCIÓN Y ROL EN MARTE. **Una estética cyberpunk para una aventura en la que escapar de la prisión es sólo el principio, en un planeta desolado y lleno de peligros.**

Valoración por apartados
- ›Gráficos ●●●●○○
- ›Sonido ●●●○○○
- ›Jugabilidad ●●●●○○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta
- ↑ La ambientación y la profundidad que se descubre a la larga en el juego.
- ↑ Las enormes posibilidades que otorgan los poderes de Tecnomancia y las habilidades.
- ↑ La posibilidad de reclutar personajes para tu grupo y darles órdenes en combate.

Lo que no nos gusta
- ↓ Su lento arranque. Cuesta entrar en la historia y en la acción. Hasta pasadas un par de horas no se pone interesante de verdad.
- ↓ Pierde en versión original. Una lástima que no se hayan doblado las voces en español.

Modo individual
Profundo y lleno de posibilidades. **La original ambientación de «Mars War Logs» y sus enormes posibilidades lo convierten en un excelente juego de rol, cuyo lento arranque se ve compensado a la larga, a medida que avanzas, con una profundidad realmente notable. Si le das una oportunidad te encontrarás con un juego estupendo.**

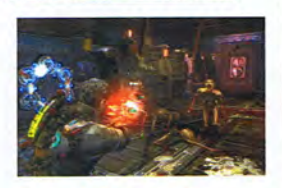
La nota
82

¿La última frontera? No tanto...

Star Trek

Tras la destrucción de Vulcano, una nueva amenaza se cierne sobre la Federación. Pero ahí está Kirk, nuestro macarra espacial más querido, dispuesto a cascar Gorns.

LA REFERENCIA



Dead Space 3

- Ambos son juegos de accióny aventura, pero tanto en jugabilidad como en ambientación «Dead Space 3» es mucho mejor.
- Ambos ofrecen una opción de juego cooperativo, «Dead Space 3» se centra más en acción, mientras que «Star Trek» lo hace en la resolución de puzles.

El reinicio que J.J. Abrams dio al universo Star Trek con la película de 2009 fue el esperado empujón que los "trekkies" de todo el mundo esperábamos para que la genial creación de Gene Roddenberry se pusiera al día con todas las de la ley. Y mientras esperamos el estreno de "En la Oscuridad" –¡dos meses después que en Estados Unidos!– tenemos la oportunidad de calmar el mono con este «Star Trek» que nos proponen Digital Extremes y Namco Bandai.

La historia de «Star Trek» se sitúa entre las dos películas, con los supervivientes de la masacre de Vulcano colonizando un planeta como nuevo hogar, llamado Nuevo Vulcano –no es que sea la repanocha de originalidad el nombre, no–. Pero durante el proceso, uno de los ingenios ideados para proporcionar energía a la formación de Nuevo Vulcano, el Helios, es atacado por un misterioso enemigo, lo que da comienzo a una nueva guerra entre los chicos del Enterprise y los Gorn, una especie reptiliana con muy malas pulgas. Y entonces Kirk y Spock entran en acción.

El juego cooperativo, así, se establece como el principal pilar del diseño de «Star Trek», lo que mola como idea, más con los dos personajes más carismáticos de serie y películas, aunque el resultado...

¿Sencillez o simplicidad?

«Star Trek» es un juego que apuesta por el estilo cinematográfico, con numerosos diálogos en secuencias cinemáticas –lástima que no esté do-

UNE LAS FUERZAS DE KIRK Y SPOCK Y COMBATE A LOS GORN EN ESTA MEZCLA DE ACCIÓN Y AVENTURA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/aventura
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Digital Extremes
- **Distribuidor:** Namco Bandai
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 41,95 €
- **Web:** *www.startrekgame.com/intl/es*

16



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 11
- **Personajes controlables:** 2 (Kirk y Spock)
- **Tipos de arma:** Humanas, Vulcanas y Gorn
- **Multijugador:** Cooperativo (dos jugadores)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2 GHz, Athlon 64 X2 4200+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9600, Radeon HD 2900, 512 MB
- **Conexión:** ADSL (requiere activación Steam)

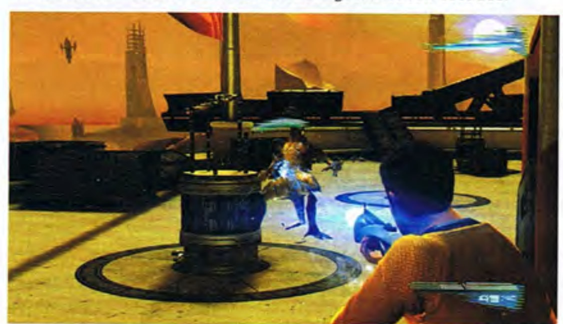
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



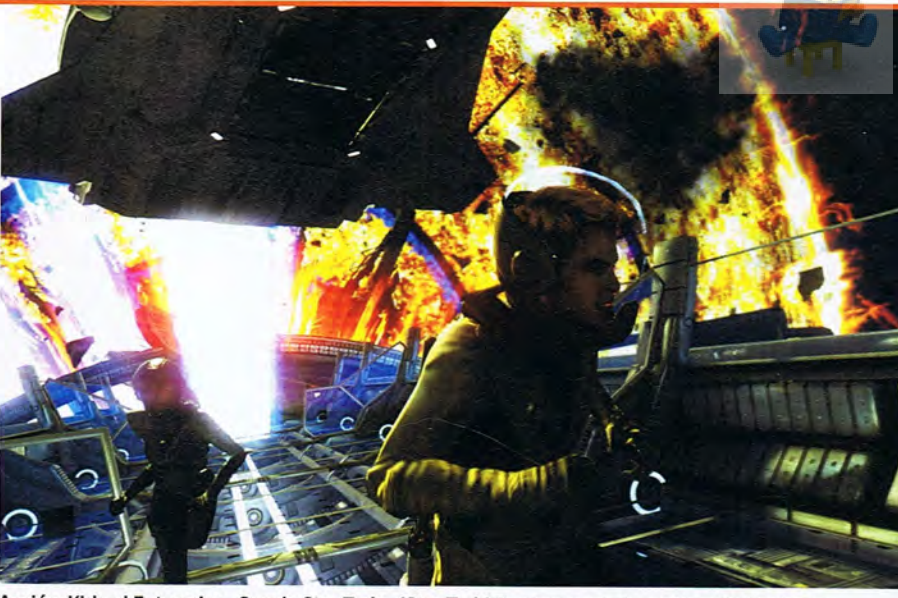
La cooperación entre Kirk y Spock es vital en las misiones. La IA del juego o un amigo se encargan de controlar al segundo personaje.



Sí, el Enterprise es una pieza clave en algunas misiones. Incluso en combates contra naves enemigas. ¡Activen escudos!



Tiros y coberturas. Esa es la clave de la acción, bastante sencillota, por otro lado, aunque el juego mejora a medida que avanzas.



Acción, Kirk, el Enterprise, Spock, Star Trek... ¡Star Trek! El universo creado por Gene Roddenberry y reinventado por J.J. Abrams en el cine llega al PC, con un juego en el que lo mejor es su ambientación.



Son grandes, escamosos y muy feos. ¡Son los Gorn! La especie reptiliana se convierte en tu gran enemigo en esta aventura que se desarrolla entre las tramas de las dos películas modernas de Star Trek.

blado al español– y la aparición de todos y cada uno de los personajes clave de las películas. Su diseño de acciónse basa en la combinación de las habilidades de Kirk y Spock, pudiendo elegir controlar a uno u otro al principio del juego –o jugandoi las misiones de forma individual con uno u otro– y dejando que la IA, o un amigo en modo cooperativo, se encarguen del segundo personaje.

El punto de partida es sensacional, pero la pues en práctica peca de defectos que, si bien no convierten a «Star Trek» en un mal juego, sí lo limitan enormemente. Su diseño es muy sencillo, y a veces hasta simple, lo que no es malo, pero si le sumamos una IA bastante mediocre, unos puzles cuya estructura casi nunca se explica de forma adecuada para su resolución y una falta de pulido en la jugabilidad y en otras numerosas áreas, tenemos un título que tiene un gran potencial pero se queda ahí.

Es cierto que mejora en intensidad y variedad según avanzas, pero le cuesta llegar. Le salva su ambientación, porque Star Trek mola. Pero mejor espera a que baje de precio antes de echarle mano. F.D.L.

ALTERNATIVAS

Mass Effect 3

Aunque mezcla acción y rol, es uno de los iconos de juegos de ciencia ficción. Un espectáculo.

▶ Más inf. MM 207 ▶ Nota: 96

Aliens Col. Marines

El regreso de los xenomorfos fue bastante más flojo de lo esperado, pero masacrar aliens mola.

▶ Más inf. MM 217 ▶ Nota: 80

nuestra opinión

DONDE NINGÚN HOMBRE HA IDO JAMÁS.
«Star Trek» te invita a controlar a Kirk o Spock en su lucha contra los Gorn para mantener la paz en la galaxis.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●○○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●○○○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- ↑ La ambientación Star Trek y el excelente modelado de los personajes, idénticos a los actores de las nuevas películas.
- ↑ Las voces de los personajes son de los actores originales, aunque están en inglés, eso sí.

Lo que no nos gusta

- ↓ Un diseño bastante plano, poco pulido en la jugabilidad, y con una narrativa confusa.
- ↓ No se exprime todo el potencial de la acción cooperativa en casi ningún momento.
- ↓ La IA, tanto aliada como enemiga, no es especialmente brillante. Scripts muy rígidos.

Modo individual

Aventura no tan épica.
Sin ser un mal juego, tiene fallos de diseño, le falta pulirse y una IA mejor. Se salva por ser Star Trek.

La nota **65**

Modo multijugador

Un diseño confuso.
Aunque contar con un amigo mola más que la IA, el diseño de jugabilidad cooperativo es confuso.



El terror que llegó de las portátiles

Resident Evil Revelations

Ver zombis, mola. Ver buenas adaptaciones de consola al PC, mola. Ver zombis consoleros de portátil en el PC... ¿mola? Pues, aunque no te lo creas, ¡mola mucho!

LA REFERENCIA



Resident Evil 6

- Ambos presentan a personajes clásicos de la saga jugando por parejas, aunque la oferta de «Resident Evil 6» es mayor en la campaña.
- «Resident Evil 6» apuesta por la acción. «Revelations» es más fiel al estilo clásico de aventura de la serie.

Si hace poco nos dedicábamos, más que a machacar zombis, como era de esperar, a quitárnoslos de encima a patadas y puñetazos en «Resident Evil 6», la acción de la anterior entrega de la mítica saga de "survival horror" ha dado paso con «Revelations» a un estilo más clásico de aventura de supervivencia, como el propio género demanda.

Ya es conocido que «Revelations» es la adaptación a PC de uno de los juegos más celebrados de Nintendo 3DS, y en honor a la verdad hay que reconocer que, pese a las limitaciones en lo visual que ha conllevado una transición tan poco habitual entre formatos, «Revelations» es justo lo que puedes esperar de un «Resident Evil» su te gusta el estilo clásico. Un señor juego, vaya.

Jill y Chris vuelven

Hasta en sus protagonistas «Revelations» es un «Resident Evil» canónico, pues trae de vuelta a Chris Redfield y Jill Valentine, pero también es innovador en este apartado, porque los coloca por separado, con nuevas parejas (Jessica y Parker, respectivamente), y misiones que van alternando el protagonismo de ambas parejas. Y eso que, la trama, no puede ser más tópica: nuevo virus T pululando por ahí, nuevos monstruos, desapariciones extrañas y nuestros protagonistas a investigar y, claro, sobrevivir a todos los peligros.

Sin embargo, eso es justo lo que se puede esperar de un «Resident Evil» basado en un diseño clásico y es lo

EL ESTILO CLÁSICO DE LA SERIE VUELVE EN UN «RESIDENT EVIL» NACIDO EN EL MUNDO DE 3DS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura/Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.residentevil.com/revelations*

Información muy básica. No merece la pena.

16



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 12
- **Modos especiales:** Asalto
- **Personajes:** Jill y Chris (controlables) en Campaña, Rachel y Hunk (controlables) en modo Asalto
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GTS, Radeon HD 3850
- **Conexión:** ADSL (requiere activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL



Chris y Jessica forman un nuevo tándem. Se complementan a la perfección y alternan sus misiones con las de Jill y Parker.



Estilo clásico, del diseño de acción a los menús. «Revelations» es todo un homenaje al estilo que ha hecho legendaria a la serie.



¡No te acerques, bicho! Algunas secuencias del juego explotan a las mil maravillas la angustia y la tensión del jugador.



Monstruos, oscuridad, mutantes, virus y mucha aventura clásica. No podía haber mejores cartas de presentación para «Revelations», una excelente adaptación del mejor estilo «Resident Evil» a PC.



¡Mueve el ratón, vamos, vamos! Como es de esperar, en «Revelations» a veces es mejor huir que enfrentarse a los monstruos, pero si te pillan, los estupendos controles con el ratón te ayudarán a escapar.

que «Revelations» te da sin defraudar lo más mínimo. Los escenarios claustrofóbicos, las puertas cerradas, los enemigos en su número justo, la munición, siempre escasa y hasta los arcones de inventario, para recuperar objetos, armas y munición, están ahí. Perfectos, eficaces, imprescindibles.

Más clásico, imposible

«Resident Evil Revelations» usa la tercera persona para la acción, con un uso excelente de las cámaras aunque, como es habitual, los típicos ángulo muertos en los estrechos escenarios que componen muchas de las misiones del juego, de vez en cuando te dan más de una sorpresa con los enemigos. Sin embargo, el excelente diseño de los controles con teclado y ratón rara vez te juegan una mala pasada. Al contrario, son de lo más eficientes.

Si hubiera que ponerle un punto negro (bueno, gris) a «Revelations» es el derivado de su origen, con una calidad visual que no llega a ser sobresaliente pese a esa puesta al día "HD" con la remasterización gráfica. Pero si buscabas un buen «Resident Evil», aquí lo tienes. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

›Dead Space 3

Los necromorfos son incluso más terroríficos y rápidos, aunque aquí la acción se impone a la aventura.

▶ Más inf. MM 217 ▶ Nota: 98

›Dark Souls

Uno de los JDR más absorbentes y difíciles de la historia, cuya calidad se ve empañada por la tecnología.

▶ Más inf. MM 212 ▶ Nota: 80

nuestra opinión

DESCUBRE LA VERDAD SOBRE EL VIRUS T-ABYSS. Ayuda a Jill y Chris en su lucha contra zombis y mutantes de todo tipo, en una aventura clásica de «Resident Evil».

Valoración por apartados

›Gráficos ●●●●○○
›Sonido ●●●●●○
›Jugabilidad ●●●●●○
›Dificultad ●●●●○○
›Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La posibilidad de controlar a dos personajes en campaña y otros dos nuevos en modo Asalto.
- El añadido de un nuevo nivel de dificultad y un nuevo enemigo final enla versión para PC.
- El estilo clásico 100% «Resident Evil». Genial ambientación y gran jugabilidad.
- La adaptación de los controles a ratón y teclado.

Lo que no nos gusta

- Pese al "remasterizado", la calidad gráfica canta, sobre todo en lo referente a texturas.
- Es un gran juego, pero resulta algo caro.

Modo individual

Si te gusta el «Resident Evil» más clásico, «Revelations» te va a entusiasmar. **El inusual tránsito de consola portátil a PC no afecta a que «Revelations» sea un juegazo de principio a fin, cuyo único punto flaco es su calidad visual global, que pese a una excelente dirección artística, resulta algo chocante. Pero es una gozada de aventura.**

La nota
86

Tiempo baaaalaaaa...

Sniper Ghost Warrior 2

Imagina que entras a trabajar en una fábrica y te dedicas a apretar tornillos todo el día. Tooodo el día. Algo así es el "trabajo" de francotirador. Todo el día en la mirilla.

LA REFERENCIA



COD Black Ops II

- «Black Ops II» ofrece una experiencia más amplia y variada como juego de acción, además de una campaña más larga.
- En el modo multijugador, «Black Ops II» se sale. Lo de «Sniper Ghost Warrior 2» es tan poca cosa que no existe comparación posible entre ambos.

El de francotirador, aparentemente, no es un mal cometido si de ir a la guerra se trata. Sueles estar lejos de los fregados, te pasas mucho tiempo tumbado, el enemigo no suele verte... Eso sí, tampoco es que vayas a reventar de emoción si es que tienes espíritu marcial y te va eso de convertirte en héroe.

Por eso, enfrentarte a un juego como «Sniper Ghost Warrior 2» resulta intrigante al comienzo. ¿Vas a estar todo el rato esperando a que pase un enemigo por delante? ¿Se trata de campear a lo grande durante todas las misiones? Pues no, la verdad. Hay que reconocer que City Interactive ha intentado aportar un punto de intensidad a las misiones del juego, cierto toque de variedad con una historia dividida en tres actos y una diversidad de escenarios que es de agradecer, pero... la cosa se queda bastante justita, la verdad.

Una vida de soldado

Anderson, el protagonista del juego, se pasea por las selvas de Filipinas, las ruinas de la Sarajevo en guerra, en los años 90 y los riscos del Himalaya, en el Tíbet. En todos estos escenarios, su labor, tu labor, es matar enemigos, por lo general a distancia, mientras cumples misiones de cobertura, escolta, eliminación o rescate. A veces solo, a veces con compañeros. Y siempre, cuando haces un tiro de esos de manual, se te recompensa con una cinemática a cámra lenta que hace honor a eso de "tiempo bala", con todo lujo de detalles.

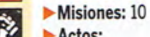
SER UN ASESINO A DISTANCIA Y DE VEZ EN CUANDO USAR EL SIGILO ES LA BASE DE LA ACCIÓN DEL JUEGO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción bélica
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** City Interactive
- **Distribuidor:** Namco Bandai ▶ **Nº de DVD:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,99€
- **Web:** *sniperghostwarrior2.com*

Información muy básica sobre el juego.

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 10
- **Actos:** 3 (Filipinas, Sarajevo, Tíbet)
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 1
- **Mapas multijugador:** 2
- **Jugadores:** 4-12

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 9 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB, GeForce 8800 GT o superior
- **Conexión:** ADSL (requiere activación en Steam)

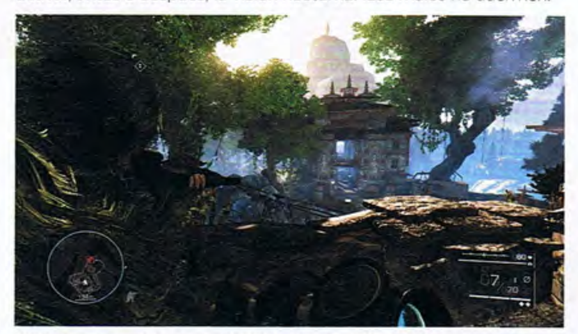
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 9 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Secuencia cinemática a cámara lenta. Vulgo: Tiempo Bala. Uno de los recursos que más vas a ver en «Sniper Ghost Warrior 2»



De noche también se puede disparar. En los tres actos tienes que activar, antes o después, la visión nocturna. ¡Los malos no duermen!



Y tú que pensabas que el Tíbet era pacífico. El desenlace del juego se produce entre budas y por los riscos del Himalaya.



De Filipinas al Tíbet, pasando por Sarajevo. Prepárate para un juego bélico diferente, donde el rol de francotirador ocupa el 90% de la acción. Si te gusta apuntar con la mirilla telescópica, te lo vas a divertir.



Que sí, hombre, que sí le puedes acertar. Si te cuesta mucho apuntar a los objetivos más lejanos, aguanta la respiración y así podrás mejorar la precisión de tus disparos. Es cuestión de práctica.

Dentro de lo que cabe, «Sniper Ghost Warrior 2» es variado. Más incluso de lo que puedas imaginar a primera vista, porque en realidad el juego combina sigilo y combate de forma equilibrada.

Lo malo es que, por mucho que intente evitarlo, y lo intenta, te lo aseguramos, «Sniper Ghost Warrior 2» se acaba haciendo repetitivo, porque las misiones tienden a repetir los mismos esquemas en escenarios distintos. Eso, y que la longitud de la campaña es muy, muy, muy justita, ensombrecen las virtudes del juego.

Técnicamente no está nada mal, usando el CryEngine 3, aunque por supuesto está lejísimos de lo visto en «Crysis 3». Y aunque la IA es también justita, de vez en cuando el desafío en ciertas misiones sí es notable. Entretenido resulta.

Pero siendo tan corto, tan repetitivo y con un multijugador que es todavía más limitado (limitado, limitado), «Sniper Ghost Warrior 2» no es un título para el fan de la acción bélica más intensa. Se agradece su intento de dar algo diferente y, hasta cierto punto, cumple su objetivo, pero es caro para lo que da. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

› Modern Warfare 3

Uno de los títulos más completos de la acción bélica, con una intensidad y un ritmo perfectos.

▶ Más inf. MM 203 ▶ Nota: 96

› Spec Ops The Line

Si buscas una buena historia, fíjate en «Spec Ops». Un juego realmente diferente y original.

▶ Más inf. MM 211 ▶ Nota: 92

nuestra opinión

AFINA TU PUNTERÍA. Coge tu fusil de francotirador, aguanta la respiración y recorre el mundo en busca de un enemigo ancestral y una venganza sin cumplir.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●○○
- › Sonido ●●●○○○
- › Jugabilidad ●●●●○○
- › Dificultad ●●●○○○
- › Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- ↑ La idea sigue teniendo su punto de originalidad en el género de la acción bélica.
- ↑ El diseño de las misiones es accesible y la ambientación variada, según los actos.
- ↑ Aunque no es un prodigio visual, el uso de CryEngine 3 aporta calidad a los efectos gráficos.

Lo que no nos gusta

- ↓ La campaña es cortísima. Corta, corta, corta. Y la variedad de la acción no es el punto fuerte del juego. La linealidad domina todo el conjunto.
- ↓ El modo multijugador es casi anecdótico por lo limitado de opciones y mapas.

Modo individual

Para los fans de la mirilla. Dejando atrás lo limitado de su acción y la duración de la campaña, es un juego interesante y entretenido.

La nota **70**

Modo multijugador

Escasísimo. El multijugador no es malo, pero es tan poco lo que ofrece en opciones y mapas que casi ni te pararás en él.

La nota

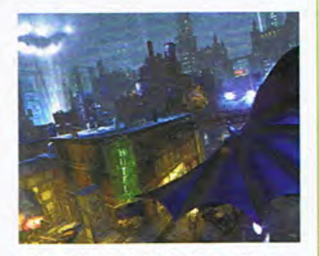
60

OPORTUNIDADES



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

La edición limitada ya no está disponible en formato físico, pero aún puedes conseguir en la tienda GAME, la última y espectacular entrega de la serie «Need For Speed» del año pasado por sólo 19,95 €



BATMAN: ARKHAM CITY

Si te quedaste con ganas de jugar el genial «Batman: Arkham City», o probar su espectacular 3D ahora, **por tiempo limitado** está en Origin la edición «Game of the Year» por 14,99 €, aquí en **store.origin.com**



SPLINTER CELL: CONVICTION

Hasta que llegue «Splinter Cell: Blacklist», ahora puedes jugar la última entrega de «Splinter Cell» por 9,95 €. Está en la tienda online de Ubi, **shop.ubi.com**, tanto en DVD como en descarga digital.



THE ELDER SCROLLS V SKYRIM: LEGENDARY ED.

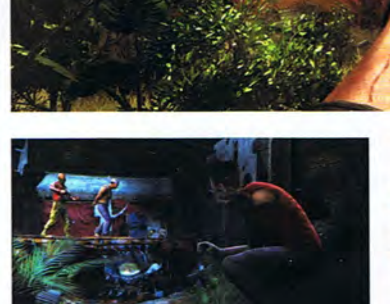
Volvemos a recomendar «Skyrim» este mes con más razón si cabe, a raíz del próximo lanzamiento de la «Legendary Edition». Incluye los tres DLC y nuevas funciones por 39,95 €.

¡La acción más salvaje está de ocasión!

Far Cry 3

La serie regresa a un entorno tropical para devolverle sentido al entorno "sandbox" en una trepidante aventura de pesadilla.

Si el primer «Far Cry», con su entorno tropical totalmente abierto, supuso un hito en la de acción –encumbrando a Crytek por su genial realización técnica– la segunda entrega, situada en África, presentaba misiones encorsetadas que estabas obligado a completar antes de pasar a la siguiente, limitando así lo que había hecho tan grande al primer juego, la libertad de acción. En «Far Cry 3», Ubisoft no sólo ha regresado a un escenario tropical, sino que consigue devolverle todo el sentido a jugar en un entorno "sandbox", con sorpresas allá donde vayas y una estructura argumental que puedes ir descubriendo de mil maneras.





Una escapada a la locura

En «Far Cry 3», lo que iban a ser unas plácidas vacaciones se convierten en una pesadilla cuando caes, junto a tus amigos, en manos de unos brutales piratas que pretenden hacerse con el dinero que dictan por vuestro rescate. A partir de ahí, con cada paso que das, recorres un incierto camino en una trepidante lucha por la supervivencia.

El juego salió hace pocos meses y oficialmente mantiene su precio de lanzamiento, pero la oferta de su edición física en Game por 10 € menos –hasta agotar existencias– hace urgente nuestra recomendación. ¡Juégalo!



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol
- **PVP Recomendado:** 29,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 215 (Enero 2013)
- **Estudio/Cía.:** Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.far-cry.ubi.com*

18





La nueva nota

¡Vive unas movidas vacaciones tropicales con acción y locura! «Far Cry 3» te devuelve a un entorno abierto con posibilidades de exploración casi ilimitadas.



95

¡Hazte a ti mismo como ciborg!

Deus Ex: Human Revolution

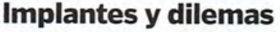
Acción y rol en un mundo de intrigas ciberpunk







La serie originada por el diseñador Warren Spector en 2000, se ha convertido en título de culto para muchos aficionados a rol, y los universos con aire ciberpunk. Ya fue ampliada con «Invisible War» en y su tercera entrega se venía esperando desde 2007. Así que, en 2011, su lanzamiento captó la atención de los medios y «Deus Ex: Human Revolution» fue reconocido como un gran juego de acción y rol. En el contexto actual, «Human Revolution» resultaría un juego bastante convencional, pero el diseño artístico, la complejidad narrativa y la sensación de inmersión siguen estando al mejor nivel.



Implantes y dilemas

En «Deus Ex: Human Revolution» juegas como Adam Jensen, un especialista en seguridad empleado en una compañía que realiza investigaciones de biotecnología avanzada, cuyos hallazgos son codiciados por otras organizaciones... El juego te llevará a investigar, desarrollar habilidades de espionaje y de combate mediante implantes cibernéticos, y a enfrentarte a dilemas morales. Ya no es posible encontrar el juego en su edición en DVD, así que es muy bien venida la aparición de «Deus Ex: Human Revolution» en una versión para su descarga digital muy asequible.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Rol
- **PVP Recomendado:** 19,99 €
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 200 (Septiembre 2011)
- **Estudio/Cía.:** Eidos Montreal/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media (2011) / Ubi
- **Nº de DVDs:** (Descarga en shop.ubi.com)
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.deusex.com*

18





La nueva nota

¡Lo mejor de la acción rol ciberpunk! **«Deus Ex» cuenta una futurista historia cautivadora, ofrece acción trepidante y rol de notable profundidad.**

93

¡Enfúndate otra vez el nanotraje!

Crysis 3

Una guerra del futuro, con arcos flechas

En la casi recién estrenada entrega de «Crysis» los chicos de Crytek vuelven a demostrar lo que se puede conseguir con un PC en un juego de acción que en su apartado gráfico resulta imponente, lo más espectacular que puedes ver, si tu PC está a la altura de los requisitos recomendados como óptimos.

En «Crysis 3» regresas a una Nueva York en ruinas armado con un sofisticado arco, veinte años después de la entrega anterior para enfrentarte de nuevo a mercenarios (Cell) y alienígenas (Ceph). La jugabilidad mejora, con un desarrollo algo irregular, que pasa de genial a ramplón en ciertos momentos... No obstante, su actual oferta en Game, resulta de lo más tentadora.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 29,95 € (GAME)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 218 (Abril 2013)
- **Estudio/Cía.:** Crytek / EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.crysis.com*

16





La nueva nota

¡Regresa una NY y asómbrate con los mejores gráficos! **Jugarás acción con momentos épicos y estimulantes toques de rol para mejorar tus armas y nanotraje.**

92

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
2. THE ELDER SCROLLS V MAP EDITION (+18) » Rol » Bethesda
3. LOS SIMS 3. MOVIDA EN LA FACULTAD (+12) » Estrategia » Electronic Arts
4. SIMCITY (+12) » Estrategia » Electronic Arts
5. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
6. AGE OF EMPIRES COL. ED. CODEGAME (+3) » Estrategia » Ubisoft
7. LOS SIMS 3. REFRESH (+12) » Estrategia » Electronic Arts
8. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (+12) » Rol Online » Activision Blizzard
9. BIOSHOCK INFINITE (+18) » Acción » 2K Games
10. LOS SIMS 3 Y LAS CUATRO ESTACIONES (+12) » Estrategia » Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Abril de 2013.

U.K.

1. TOTAL WAR ROME II (+16) (RESERVA) » Estrategia » SEGA
2. FOOTBALL MANAGER 2013 (+3) » Estrategia » SEGA
3. THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE (+12) » Estrategia » Electronic Arts
4. THE SIMS 3. ISLAND PARADISE (+12) » Estrategia » Electronic Arts
5. SIMCITY (+7) » Estrategia » Electronic Arts
6. THE SIMS 3 SEASONS (+12) » Estrategia » Electronic Arts
7. THE SIMS 3 PETS (+12) » Estrategia » Electronic Arts
8. THE SIMS 3 SUPERNATURAL (+12) » Estrategia » Electronic Arts
9. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM (+18) » Rol » Bethesda
10. BIOSHOCK INFINITE (+18) » Acción » 2K Games

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Mayo de 2013.

U.S.A.

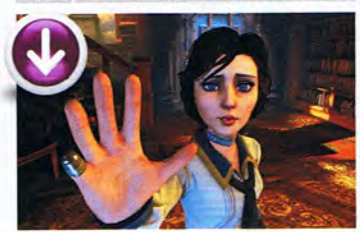
1. HITMAN ABSOLUTION (DESCARGA) » Acción » Square Enix
2. HITMAN ABSOLUTION. PROFESSIONAL EDITION » Acción » Square Enix
3. NANCY DREW GHOST OF THORNTON HALL » Aventura » Her Interactive
4. BORDERLANDS 2 PSYCHO PACK (DESCARGA) » Acción » 2K Games
5. THE SIMS 3 (DESCARGA) » Estrategia » Electronic Arts
6. MS FLIGHT SIMULATOR X GOLD EDITION » Simulador » Microsoft
7. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM » Estrategia » Activision Blizzard
8. GTA IV (DESCARGA) » Acción » Rockstar
9. GTA IV COMPLETE EDITION (DESCARGA) » Acción » Rockstar
10. SIMCITY » Estrategia » Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Mayo de 2013.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 BIOSHOCK INFINITE



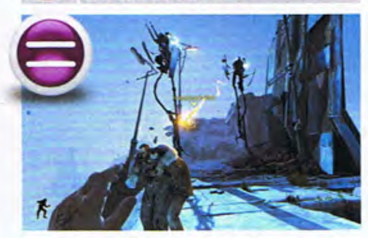
» Acción » Irrational Games / 2K » Take Two » 49,95€



«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

» Comentado en MM 219 » Puntuación: 98

3 DISHONORED



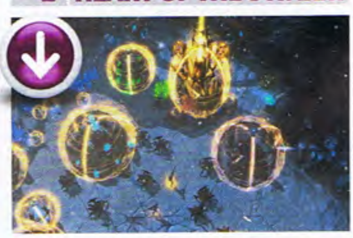
» Acción/Rol » Arkane/Bethesda » Koch Media » 49,95€



El nuevo juego de Arkane es una obra de arte con una perfecta sinergía de diseño, arte y jugabilidad. Una auténtica maravilla en el género de acción, que te dejará pasmado.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

4 STARCRAFT 2 HEART OF THE SWARM



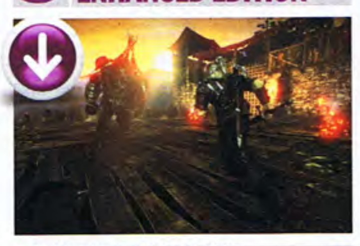
» Estrategia » Blizzard » Activision Bizzard » 39,95€



La invasión Zerg está aquí. «Heart of the Swarm» se suma a «Wings of Liberty» para ampliar la experiencia de «StarCraft II» y darle un impulso a la estrategia en PC. Espectacular.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 94

9 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



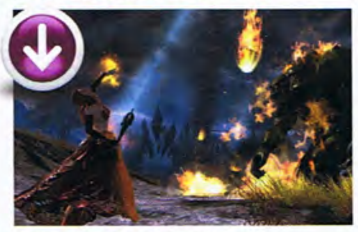
» Rol/Acción » CD Projekt RED » Namco Bandai » 40,95€



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo que muchas compañias venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 209 » Puntuación: 99

10 GUILD WARS 2



» Rol online » ArenaNet/NC Soft » Koch Media » 54,95€



Parecía imposible que llegara un juego de rol capaz de hacer frente a «World of Warcarft», pero «Guild Wars 2» ha sorprendido a propios y extraños. Un juegazo en toda regla.

» Comentado en MM 212 » Puntuación: 98

11 HITMAN ABSOLUTION



» Acción » Io Interactive/EIDOS/Square Enix » Koch Media » 39,95€



La quinta entrega de «Hitman» es una auténtica joya con la que Io Interactive ha llevado a 47 a lo más alto. Un juego diseñado con mimo y con destellos de genialidad. ¡Lo necesitas!

» Comentado en MM 214 » Puntuación: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

» Blizzard » Activision Blizzard » 59,90€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

» Comentado en MM 188 » Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



» Arkane/Bethesda » Koch Media » 49,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



» Pendulo Studios » FX » 19,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

» Comentado en MM 198 » Puntuación: 93

1 METRO LAST LIGHT



» Acción » 4A Games/Deep Silver
» Koch Media » 49,99 €



Las nuevas aventuras de Artyom en el Moscú postnuclear dan forma a uno de los juegos de acción más alucinantes, mejor ambientados y originales que puedas encontrar. Mutantes, nazis, comunistas, radiación, oscuridad y un mundo subterráneo en el que no te puedes fiar de nadie. ¡Es espectacular!

» Comentado en MM 220 » Puntuación: 96



5 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



» Rol » Bethesda Game Studios
» Koch Media » 49,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

6 XCOM ENEMY UNKNOWN



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 49,95€



¡Si todos los remakes fueran así, estaríamos encantados de que nos llegaran por docenas! Firaxis ha superado con nota el desafío de lavar la cara a un juego mítico en PC.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 95

7 TOMB RAIDER



» Acción/Aventura » Crystal Dynamics/Eidos
» Koch Media » 49,95 €



El renacimiento de Lara Croft ha sido espectacular. Crystal Dynamics ha echado el resto y nos trae un nuevo comienzo de uno de los personajes más icónicos de la Historia de los videojuegos.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

8 CAOS EN DEPONIA



» Aventura » Daedalic/FX
» FX Interactive » 19,95€



Rufus ha vuelto para alegrarnos la vida y conseguir que nos echemos unas risas mientras nos devanamos los sesos para salvar Deponia. Una aventura increíble llena de humor.

» Comentado en MM 219 » Puntuación: 93

12 DIABLO III



» Rol/Acción » Blizzard
» Activision Blizzard » 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

» Comentado en MM 210 » Puntuación: 99

13 CRYSIS 3



» Acción » Crytek
» Electronic Arts » 49,95€



Con los gráficos más alucinantes que hayas visto nunca en un juego de acción, «Crysis 3» podía haber sido más redondo, pero es un pedazo de juego que culmina la trilogía.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 90

14 DEAD SPACE 3



» Acción » Visceral Games/Electronic Arts
» Electronic Arts » 49,95€



Isaac Clarke continúa luchando contra los necromorfos en la mejor entrega de toda la serie. La acción es más variada, pulida y completa, e incluye multijugador cooperativo.

» Comentado en MM 217 » Puntuación: 98

15 CALL OF DUTY BLACK OPS II



» Acción/Rol » Treyarch/Activision
» Activision Blizzard » 59,95€



«Black Ops II» es justo lo que esperábamos. Un juego espectacular, con un diseño magistral y añade dos juegos extra: un multijugador sensacional y un modo Zombis.

» Comentado en MM 215 » Puntuación: 98

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 49,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 49,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comentado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 19,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 13

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

La serie de fútbol más popular se actualiza con un juego aun mejor que su antecesor.

» Comentado en MM 214 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

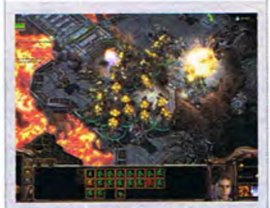
Por muy poco, pero «Heart of the Swarm» ha perdido la posición de honor gracias a la remontada de «Enemy Unknown». Veremos si el juego de Firaxis es capaz de aguantar el mes que viene...



1 XCOM ENEMY UNKNOWN
38 % de las votaciones



- MM 213 · Puntuación: 95
- Firaxis/2K
- Take Two



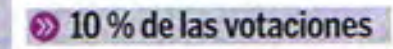
2 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM
37 % de las votaciones



- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard



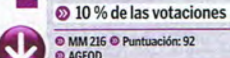
3 TW SHOGUN II



10 % de las votaciones



- MM 207 · Puntuación: 94
- The Creative Assembly/SEGA
- SEGA



4 ALEA IACTA EST
10 % de las votaciones
- MM 216 · Puntuación: 92
- AGEOD
- FX Interactive



5 CIVILIZATION V DIOSES Y REYES
5 % de las votaciones



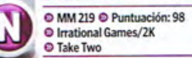
- MM 211 · Puntuación: 95
- Firaxis/2K Games
- Take 2

ACCIÓN

¡Arrasando! Así ha entrado «BioShock Infinite» en la lista. Era de esperar, desde luego, porque el juego de Irrational Games era largamente esperado y ha cumplido las expectativas.



1 BIOSHOCK INFINITE
42 % de las votaciones



- MM 219 · Puntuación: 98
- Irrational Games/2K
- Take Two



2 DISHONORED
28 % de las votaciones



- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media



3 TOMB RAIDER
15 % de las votaciones





- MM 218 · Puntuación: 96
- Crystal Dynamics/Eidos/Square Enix
- Kock Media



4 CALL OF DUTY BLACK OPS II
10 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 98
- Treyarch/Activision
- Activision Blizzard



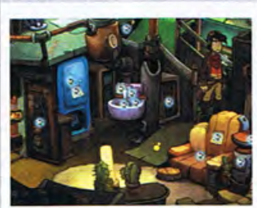
5 DEAD SPACE 3
5 % de las votaciones



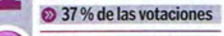
- MM 217 · Puntuación: 98
- Visceral Games/Electronic Arts
- Electronic Arts

AVENTURA

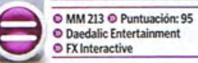
Las aventuras y desventuras de Rufus han gustado a los aventureros de pro, pues continúa en lo más alto de la lista un mes más. No es de extrañar, siendo la excelente aventura que es.



1 LA FUGA DE DEPONIA



37 % de las votaciones



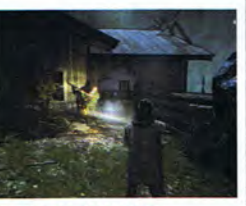
- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive



2 NEW YORK CRIMES
31 % de las votaciones



- MM 208 · Puntuación: 90
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive



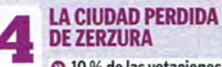
3 ALAN WAKE



20 % de las votaciones



- MM 207 · Puntuación: 94
- Remedy
- Namco Bandai



4 LA CIUDAD PERDIDA DE ZERZURA
10 % de las votaciones



- MM 211 · Puntuación: 90
- Cranberry/dtp
- FX Interactive





5 HOLLYWOOD MONSTERS 2
2 % de las votaciones



- MM 198 · Puntuación: 93
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive

ROL

El rol está más animado que nunca. Cuando menos lo esperábamos, Geralt de Rivia ha ocupado la primera posición. O quizá sea que el anuncio de «The Witcher 3» ha removido algo...



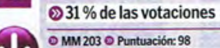
1 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION
43 % de las votaciones



- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



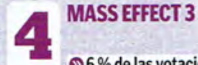
31 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 DIABLO III
14 % de las votaciones



- MM 210 · Puntuación: 99
- Blizzard
- Activision Blizzard



4 MASS EFFECT 3
6 % de las votaciones



- MM 207 · Puntuación: 96
- BioWare/Electronic Arts
- Electronic Arts



5 TORCHLIGHT 2
6 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

VELOCIDAD

Pues seguimos esperando a «GRID 2», pero en una semana ya lo tendremos en nuestras manos y, mientras tanto, «Most Wanted» sigue intratable ocupando la pole. ¿Seguirá pisando a fondo?



1 NEED FOR SPEED MOST WANTED
38 % de las votaciones



- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts



2 F1 2012
26 % de las votaciones



- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 DIRT SHOWDOWN
22 % de las votaciones
- MM 210 · Puntuación: 91
- Codemasters
- Namco Bandai

4 NEED FOR SPEED THE RUN
11 % de las votaciones
- MM 204 · Puntuación: 90
- Black Box/EA
- EA

5 TEST DRIVE UNLIMITED 2
3 % de las votaciones
- MM 195 · Puntuación: 84
- Eden Games/Atari
- Namco Bandai



VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

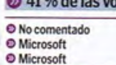
No ha sido un espejismo, no. «Flight» mantiene la altura de crucero en que se situó el mes pasado. Pero, ojo, que las aguas de «Silent Hunter V» pueden removerse en cualquier momento.



1 MICROSOFT FLIGHT



41 % de las votaciones

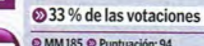


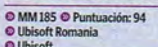
- No comentado
- Microsoft
- Microsoft



2 SILENT HUNTER 5

33 % de las votaciones





- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft



3 TAKE ON HELICOPTERS

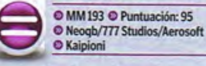
13 % de las votaciones

- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive

4 RISE OF FLIGHT

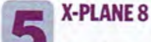


9 % de las votaciones



- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

5 X-PLANE 8



4 % de las votaciones

- MM 126 · Puntuación: 86
- Laminar Research
- FX Interactive

DEPORTIVOS

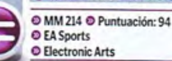
El rey del fútbol sigue ahí, en lo más alto de la clasificación aunque no se distancia de su perseguidor, «NBA 2K13». Si mantiene el tipo, puede aguantar, porque las nuevas entregas tardarán en llegar.



1 FIFA 13



39 % de las votaciones



- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts



2 NBA 2K13



36 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 96
- 2K Sports/2K Games
- Take 2



3 PRO EVOLUTION SOCCER 2013



11 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 89
- Konami
- Konami

4 FOOTBALL MANAGER 2013



10 % de las votaciones

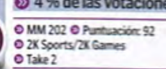


- MM 215 · Puntuación: 92
- Sports Interactive/SEGA
- SEGA

5 NBA 2K12



4 % de las votaciones



- MM 202 · Puntuación: 92
- 2K Sports/2K Games
- Take 2

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV — 46% de las votaciones
- Comentado en MM 131
- Puntuación: 96
- Firaxis

2. AGE OF EMPIRES — 31% de las votaciones
- Comentado en MM 37
- Puntuación: 91
- Ensemble Studios

3. COMMANDOS — 23% de las votaciones
- Comentado en MM 42
- Puntuación: 92
- Pyro Studios

ACCIÓN

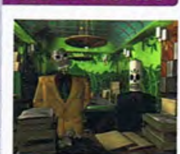


1. HALF-LIFE 2 — 56% de las votaciones
- Comentado en MM 119
- Puntuación: 98
- Valve

2. MAX PAYNE — 34% de las votaciones
- Comentado en MM 80
- Puntuación: 86
- Remedy Entertainment

3. CRYSIS — 10% de las votaciones
- Comentado en MM 156
- Puntuación: 98
- Crytek

AVENTURA

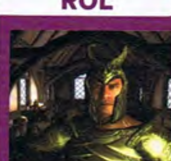


1. GRIM FANDANGO — 35% de las votaciones
- Comentado en MM 47
- Puntuación: 92
- LucasArts

2. MONKEY ISLAND — 35% de las votaciones
- Comentado en MM 42
- Puntuación: 85
- LucasArts

3. DREAMFALL — 30% de las votaciones
- Comentado en MM 139
- Puntuación: 90
- Funcom

ROL



1. OBLIVION — 44% de las votaciones
- Comentado en MM 135
- Puntuación: 95
- Bethesda Softworks

2. NEVERWINTER N. — 29% de las votaciones
- Comentado en MM 50
- Puntuación: 91
- BioWare

3. ULTIMA VII — 27% de las votaciones
- Comentado en MM 63
- Puntuación: 97
- Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM. — 41% de las votaciones
- Comentado en MM 147
- Puntuación: 96
- Eden Games

2. TOCA 3 — 33% de las votaciones
- Comentado en MM 133
- Puntuación: 95
- Codemasters

3. GRAND PRIX 4 — 26% de las votaciones
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4 — 43% de las votaciones
- Comentado en MM 148
- Puntuación: 94
- Ubisoft/Ubisoft

2. IL-2 STURMOVIK — 37% de las votaciones
- Comentado en MM 83
- Puntuación: 90
- 1C/Maddox Games

3. LOCK ON — 20% de las votaciones
- Comentado en MM 108
- Puntuación: 90
- Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS — 42% de las votaciones
- Comentado en MM 88
- Puntuación: 92
- SEGA

2. SENSIBLE SOCCER — 36% de las votaciones
- Comentado en MM 62
- Puntuación: 95
- Sensible Software

3. PC FÚTBOL 2001 — 22 % de las votaciones
- Comentado en MM 66
- Puntuación: 86
- Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



¡CONTENIDOS EXTRA PARA AMPLIAR TUS JUEGOS FAVORITOS!

LOS MEJORES DLCs

¿Qué haces cuando te has acabado un juego? Una buena opción es descargarte paquetes de contenido adicional para estirarlo un poco más. Aquí tienes una lista de los mejores para los juegos del momento.

DISHONORED

» Estudio/Compañía: Arkane / Bethesda
» Distribuidor: Koch Media » Año: 2012
» Valoración: ●●●●●●

Los DLCs para el juego de Arkane tienen la misma calidad que éste por sí solo. Por el momento hay tres disponibles: «Dunwall City Trials», «El Puñal de Dunwall» y «Void Walker's Arsenal», que salió el 14 de mayo. El primero, que cuesta 4,99 €, añade diez mapas, incluyendo una arena para combatir contra oleadas de enemigos, y varios logros. El segundo, por 9,99 €, te pone en el papel de Daud, el asesino que, haciendo uso de sus poderes sobrenaturales, acabó con la vida de la Emperatriz. Y por último, «Void Walker's Arsenal» reúne los cuatro DLCs que se dieron como premio a quienes adquirieron «Dishonored» en la precompra.

INFOMANÍA

› **Portal de descarga:** *store.steampowered.com*

› A la venta:	valoración:
Dunwall City Trials (4,99 €)	●●●●●○
El Puñal de Dunwall (9,99 €)	●●●●●●
Void Walker's Arsenal (3,99 €)	●●●●○○
› Premio por precompra:	
Acrobatic Killer Pack (gratis)	●●●●○○
Arcane Assassin Pack (gratis)	●●●●○○
Backstreet Butcher Pack (gratis)	●●●●○○
Shadow Rat Pack (gratis)	●●●●○○



CALL OF DUTY BLACK OPS II

» Estudio/Compañía: Treyarch / Activision
» Distribuidor: Activision Blizzard » Año: 2012
» Valoración: ●●●●●○

El multijugador y los zombis son los grandes protagonistas de los tres DLCs que han salido para «Black Ops II». Si tienes el Pase de Temporada, son gratuitos, en caso contrario sus precios son de 4,99 € «Nuketown Zombies», y 14,49 € para «Revolution» y «Uprising». «Nuketown Zombies» es un mapa de zombis ambientado al final de los sucesos del multijugador del primer «Black Ops». Por su parte, «Revolution» viene con 4 mapas multijugador, más el mapa cooperativo Die Rise y el modo de juego Turned, que te pone en el papel de un zombi. «Uprising» se lanzó el 16 de mayo y también contiene 4 mapas, uno de ellos en la isla de Alcatraz.

INFOMANÍA

› **Portal de descarga:** *store.steampowered.com*

› Principales:	valoración:
Revolution (14,49 €)	●●●●●○
Nuketown Zombies Map (4,99 €)	●●●●●●
Uprising (14,49 €)	●●●●○○
Extra Slots (1,99 €)	●●●●○○

› **Personalización:** 9 paquetes por 1,99 € cada uno: Party Rock MP, Kawaii, Graffiti, Día de los Muertos MP, Benjamins, Bacon, Zombies MP, Viper MP, Jungle Warfare MP.

› **Banderas:** 5 paquetes por 0,99 € cada uno: Norteamérica, Sudamérica, Europa, Asia, África.



MASS EFFECT 3

» Estudio/Compañía: Bioware / Electronic Arts
» Distribuidor: Electronic Arts » Año: 2012
» Valoración: ●●●●●●

La trilogía de «Mass Effect» ha sido una de las mejores sagas de rol de todos los tiempos. Para alargar la duración de la tercera entrega hay un montón de paquetes descargables. Los más interesantes son los que añaden misiones y escenarios para el modo individual. Con su precio en puntos BioWare son: «De las Cenizas» (800), «Leviatán» (800), «Omega» (1.200) y «Ciudadela» (1.200). Nuestro favorito es este último porque es el más extenso de todos: 17 misiones y 5 escenarios. Si todavía no tienes «Mass Effect 3», ahora está disponible en Origin por 19,95 €. Por 30,95 €, la edición digital deluxe incluye «De las Cenizas», la BSO, un cómic digital y un montón de cosas más.

INFOMANÍA

› **Portal de descarga:** *store.origin.com*

› Modo individual:	valoración:
De las Cenizas (800 puntos)	●●●○○○
Leviatán (800 puntos)	●●●○○○
Omega (1.200 puntos)	●●●●●○
Ciudadela (1.200 puntos)	●●●●●●
Versión Extendida (gratis)	●●●●○○
› Multijugador:	
Resurgimiento (gratis)	●●●●○○
Rebelión (gratis)	●●●●○○
Tierra (gratis)	●●●●○○
Represalias (gratis)	●●●●●○
Reckoning (gratis)	●●●○○○
› Objetos:	
Tiroteo (160 puntos)	●●●●○○
Resistencia en Superficie (160 puntos)	●●●●○○
Apariencia Alternativa (160 puntos)	●●○○○○







BioWare sabe que los amantes del rol queremos más aventuras del Comandante Shepard, y por eso ha lanzado un montón de variados DLCs.

Cuando te terminas un juego y te quedas con ganas de más, hay dos formas de ampliarlo. Una son los contenidos obra de los aficionados, tales como mapas y mods, a los que cada mes les dedicamos atención en las páginas de Comunidad. La otra son los DLCs (DownLoadable Content) o sea, Contenido Descargable. La ventaja de éstos sobre los contenidos creados por aficionados es que están desarrollados por los autores del juego original, por lo que su nivel de calidad es mayor.

Una lista interminable

En este reportaje hemos hecho una selección de los mejores DLCs para los mejores juegos actuales con la intención de que te sirva de guía. Son tantos los contenidos descargables que hay en el mercado de distribución digital, que nos

SOBREVIVIR AL APOCALIPSIS

El mundo distópico de «Fallout» es ahora más accesible gracias a las ediciones completas de los dos últimos títulos de la saga por 19,99 € cada uno en Steam.



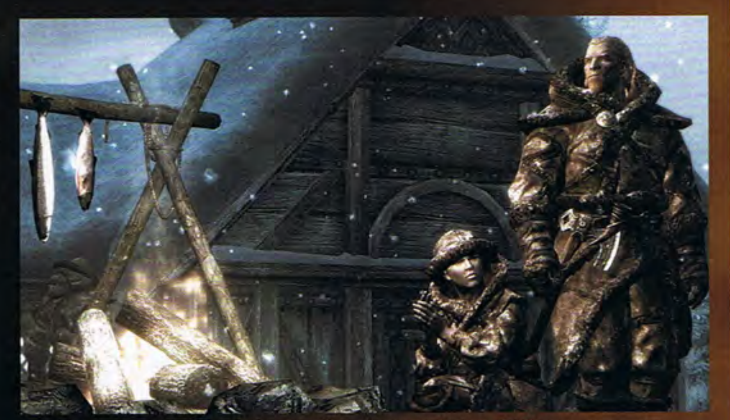
› **FALLOUT 3 GAME OF THE YEAR EDITION.** Con los 5 DLCs: «Operation Anchorage», «The Pitt», «Broken Steel», «Point Lookout» y «Mothership Zeta».

› **FALLOUT NEW VEGAS ULTIMATE EDITION.** Incluye los 4 DLCs publicados: «Dead Money», «Honest Hearts», «Old World Blues» y «Lonesome Road».

LOS MEJORES DLCS







La quinta parte de «The Elder Scrolls» dispone de tres DLCs que se pueden adquirir por separado, o bien todos juntos con el juego incluido en la Legendary Edition.

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

- **Estudio/Compañía:** Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media **Año:** 2011
- **Valoración:** ●●●●●●

Si los gráficos de «Skyrim» te parecen espectaculares, entonces alucinarás con el DLC gratuito «HR Texture Pack». Los requisitos técnicos para disfrutarlo son Windows Vista como mínimo, 4 GB de RAM y gráfica de 1 GB. Los demás paquetes de contenido son de pago. «Dawnguard», el primero, cuesta 19,99 €, y te propone unirte a la Guardia del Alba para detener al señor de los vampiros Harkon, que planea apagar el Sol. El siguiente por orden cronológico es «Hearthfire», que por 4,99 € te permite comprar tierras y construir tu propia casa. Y el más reciente, «Dragonborn», cuesta 19,99 €, y añade nuevas aventuras más allá de Skyrim, en la isla de Solstheim.



INFOMANÍA

Portal de descarga: *store.steampowered.com*

Nuevas aventuras:	valoración:
Dawnguard (19,99 €)	●●●●●○
Dragonborn (19,99 €)	●●●●●○
Complementos:	
Hearthfire (4,99 €)	●●●●○○

BORDERLANDS 2

- **Estudio/Compañía:** Gearbox / 2K Games
- **Distribuidor:** Take 2 **Año:** 2012
- **Valoración:** ●●●●●○

El de Gearbox es uno de los juegos de acción con más contenidos descargables. Para los jugones de «Borderlands 2» más empedernidos, el «Season Pass» es casi una obligación, ya que por 29,99 € incluye los cuatro DLCs principales, de los que hasta ahora se han publicado tres y pronto saldrá el cuarto. Teniendo en cuenta que cada uno cuesta 9,99 €, es como pagar 3 y llevarte 4, y además, de regalo, incluye el «Ultimate Vault Hunters», que cuesta 4,99 €. La «Official Brady Guide» está en Inglés pero te ayuda a descubrir todos los secretos. Y si quieres jugar en cooperativo, el «4-Pack» contiene 4 copias por el precio de 3, o sea, 119,99 €.

INFOMANÍA

Portal de descarga: *store.steampowered.com*

Principales:	valoración:
Captain Scarlett and her Pirate's Booty (9,99 €)	●●●●●○
Mr. Torgue's Campaign of Carnage (9,99 €)	●●●●●○
Sir Hammerlock's Big Game Hunt (9,99 €)	●●●●●○
Secundarios:	
Collector's Edition Pack (3,99 €)	●●●●○○
Creature Slaughterdome (3,99 €)	●●●●○○
Ultimate Vault Hunters (4,99 €)	●●●●○○
Mechromancer Pack (9,99 €)	●●●●○○
Complementos:	
15 paquetes a 0,99 € cada uno	
Official Brady Guide (9,99 €)	●●●●●○
Paquetes ahorro:	
Season Pass (29,99 €)	●●●●●○
4-Pack (119,99 €)	●●●●○○



BATTLEFIELD 3

- **Estudio/Compañía:** DICE / Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Año:** 2011
- **Valoración:** ●●●●○○

Lo mejor de «Battlefield 3» es el multijugador y precisamente en él se centran los DLCs. Por un lado están los accesos directos para adquirir cosas que requerirían echarle muchas horas al juego. Y por el otro están los cinco DLCs principales, a 15,50 € cada uno. Sin entrar en detalles, el contenido principal es el siguiente: «Back to Karkand» actualiza cuatro mapas clásicos de «Battlefield», «Close Quarters» está dedicado al combate en espacios cerrados, «Armored Kill» introduce cinco vehículos, «Aftermath» te desafía a sobrevivir entre las ruinas de un terremoto y «End Game» se centra en la batalla a alta velocidad.

INFOMANÍA

Portal de descarga: *store.origin.com*

Principales:	valoración:
Back to Karkand (15,50 €)	●●●●○○
Close Quarters (15,50 €)	●●●●●○
Armored Kill (15,50 €)	●●●●●○
Aftermath (15,50 €)	●●●●●○
End Game (15,50 €)	●●●●●○
Paquetes de acceso directo:	
Vehículo Terrestre (7,95 €)	●●●●○○
Vehículo Aéreo (7,95 €)	●●●●○○
Kit Apoyo (5,50 €)	●●●●○○
Kit Asalto (5,50 €)	●●●●○○
Kit Ingeniero (5,50 €)	●●●●○○
Kit Reconocimiento (5,50 €)	●●●●○○
Armas Cooperativo (3,95 €)	●●●○○○
Paquetes ahorro:	
Pack Acceso Definitivo (30,95 €)	●●●●○○
Pack Acceso Directo Vehículo (13,95 €)	●●●●○○
Pack Acceso Directo Kits (18,95)	●●●●○○



EL INFINITO UNIVERSO SIM

«Los Sims 3» es uno de los juegos de PC con mayor cantidad de DLCs, y su primo hermano, «SimCity», va por el mismo camino con los paquetes temáticos de ciudades.



- **SIMCITY.** Tres packs a 9,95 € para construir ciudades con ambientación alemana, inglesa o francesa. El DLC del Nissan Leaf es gratuito.
- **LOS SIMS 3.** Hay tantísimos contenidos para este juego, que no podemos mencionarlos todos. Échales un vistazo en: **es.thesims3.com.**

EL AUGE DE LA DISTRIBUCIÓN DIGITAL HA DADO LUGAR A UNA AVALANCHA DE CONTENIDOS DESCARGABLES

hemos visto obligados a dejar fuera una gran cantidad. Sin embargo, hay unos cuantos que, como mínimo, merecen ser mencionados.

Empezando por «ArmA II», el simulador bélico de Bohemia dispone de una expansión autojugable por 14,99 € titulada «Operation Arrowhead», una campaña adicional de nombre «Private Military Company» por 6,99 €, y paquetes para añadir los ejércitos bri-

NEED FOR SPEED MOST WANTED

» Estudio/Compañía: Criterion / Electronic Arts
» Distribuidor: Electronic Arts » Año: 2012
» Valoración: ●●●●●

La mayoría de los DLCs para «Most Wanted» añaden vehículos. Hay tres de éstos a 9,95 € cada uno: «Movie Legends», que trae cinco coches míticos de la Historia del cine, como el Aston Martin DB5 Vantage 1964 de James Bond; «NFS Heroes», que consiste en cinco bólidos clásicos de otros títulos de «Need for Speed»; y «Ultimate Speed», que te pone al volante de cinco deportivos ultrarrápidos. Si quieres más asfalto, por 14,95 € «Terminal Velocity» amplía el mapa con el Aeropuerto Internacional Hughes, y si quieres desbloquear todos los coches del modo individual, para eso está el DLC «Ahorro de tiempo».

INFOMANÍA

Portal de descarga: *store.origin.com*

Principales:	valoración:
Terminal Velocity (14,95 €)	●●●●●
Movie Legends (9,95 €)	●●●●●
NFS Heroes (9,95 €)	●●●●●
Secundarios:	
Ultimate Speed (9,95 €)	●●●●●
Ahorro de Tiempo (9,95 €)	●●●●●
Paquetes ahorro:	
Deluxe (3 DLC) (24,95 €)	●●●●●



XCOM ENEMY UNKNOWN

» Estudio/Compañía: Firaxis / 2K Games » Distribuidor: Take 2 » Año: 2012
» Valoración: ●●●●●●

Por el momento, los DLCs desarrollados por Firaxis para «XCOM Enemy Unknow» son sólo dos, y bastante discretos. El primero en salir fue «Elite Soldier Pack», que originalmente era un premio por la precompra, y que ahora está a la venta por 4,49 €. Añade unas cuantas armaduras y opciones para pintarlas de varios colores. El segundo en la lista es «Slingshot Pack», que por 6,49 € añade un soldado y una pequeña serie de misiones del Consejo relacionadas con la mafia china. La verdad es que los amantes de este gran juego queremos más... Si tú todavía no has jugado a «XCOM Enemy Unknow», ya estás tardando en descargarte la demo de Steam.

INFOMANÍA

Portal de descarga: *store.steampowered.com*

Principales:	valoración:
Elite Soldier Pack (4,49 €)	●●●●●
Slingshot Pack (6,49 €)	●●●●●

Demo gratuita en Steam.



TOTAL WAR SHOGUN 2

» Estudio/Compañía: The Creative Assembly
» Distribuidor: SEGA » Año: 2011
» Valoración: ●●●●●●



A la espera de «Total War Rome II», puedes seguir estirando el extraordinario «Shogun 2». Los principales DLCs son dos campañas. Por un lado está «El Nacimiento de los Samurái», que no es autojugable, mientras que «La Caída de los Samurái» sí que lo es, pero su precio es mayor: 7,99 € frente a 29,99 €. En ambos casos estamos hablando de campañas sensacionales, tan adictivas como la del juego original. A partir de ahí, para los más entusiastas hay varios paquetes menores consistentes en clanes y unidades. Y, si lo tuyo es seguir jugando donde quiera que estés, te interesará «Total War Battles Shogun», disponible para iOS y Android por 1,79 €, y para PC y Mac por 3,99 €.

INFOMANÍA

Portal de descarga: *store.steampowered.com*

Campaña:	valoración:
El Nacimiento de los Samurái (7,99 €)	●●●●●●
Expansión autojugable:	
La Caída de los Samurái (29,99 €)	●●●●●●

Paquetes para «Shogun 2»
3 clanes a 3,99 € cada uno, 2 paquetes de unidades a 2,49 € cada uno, 1 paquete de batallas legendarias a 4,79 €.

Paquetes para «La Caída de los Samurái»:
4 facciones a 2,49 € cada una.







«Shogun 2» es de por sí un juego muy extenso entre campañas y multijugador. Pero si quieres alargarlo aún más, dispone de campañas adicionales en forma de DLC.

tánico y checo también por 7 € cada uno. «Dragon Age II», por su parte, tiene DLCs con aventuras nuevas y con armas. «FarCry 3» es ampliable con el «Deluxe Bundle DLC», un paquete que por 10 € en Steam añade seis misiones, armas y otros extras. Y, por último, «Might & Magic Heroes VI» dispone de dos ampliaciones por 9,99 € cada una, disponibles en Steam y en la tienda online de Ubi.

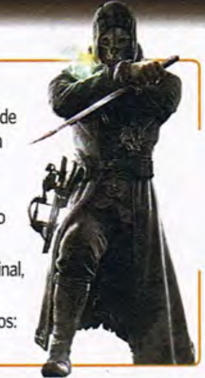
Bueno para todos

La razón de que haya tantos DLCs es que se han convertido en un filón para la industria, que gracias a ellos puede seguir explotando sus grandes éxitos sin necesidad de desarrollar juegos nuevos. Y nosotros, los usuarios, estamos encantados de que así sea, porque los DLCs nos permiten ampliar nuestros juegos favoritos a precios reducidos, y a veces incluso gratis. **M.C.L.**

NUESTROS FAVORITOS

Hemos elegido tres juegos teniendo en cuenta la calidad y cantidad de los DLCs con los que se pueden ampliar. Y para que haya variedad en la lista, hemos seleccionado tres títulos de tres géneros diferentes: acción, rol y estrategia.

- **DISHONORED.** Nos gustan sus tres DLCs, pero nuestro favorito es «El Puñal de Dunwall», porque añade una nueva historia.
- **THE ELDER SCROLLS V SKYRIM.** Si no tienes el juego original, lo mejor es comprar la Legendary Edition, que incluye los 3 DLCs.
- **TOTAL WAR SHOGUN 2.** El contenido se divide en dos grupos: para el juego y para la expansión «La Caída de los Samurái».



LAS EDICIONES MÁS COMPLETAS

THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



- **Estudio/Compañía:** CD Projekt RED
- **Distribuidor:** Namco Bandai **Año:** 2012
- **Valoración:** ●●●●●●

Con la Enhanced Edition los chicos de CD Projekt han conquistado a los fans. No sólo mejora y amplía sustancialmente un juego tan soberbio como «The Witcher 2», sino que, además, es gratuita para los que ya tengan la edición normal. Básicamente, la Enhanced Edition añade dos misiones, secuencias cinemáticas, un extenso tutorial, el nivel de dificultad Modo Oscuro capaz de poner en problemas a los jugones más experimentados, el modo Arena para entrenar y competir enfrentándote a oleadas de enemigos, un mapa del mundo en formato digital, la BSO en mp3 y muchas otras cosas por sólo 19,95 €. Un juego absolutamente imprescindible.

CONTENIDO

- **Portal de descarga:** store.steampowered.com / GOG.com
- Dos misiones nuevas. Con Iorveth, Los Secretos de Los Muinne. Con Roche, Lirios y Víboras.
- Tutorial renovado y ampliado.
- Nuevas secuencias cinemáticas.
- Modo de dificultad Oscuro.
- Modo de juego Arena.
- Banda sonora, libro de arte, guía de quests, cómic y mapa del mundo en formato digital.







Geralt de Rivia regresó con una espléndida edición extendida. El mejor rol en tono adulto y, ahora, con las REDKit, se esperan nuevas quest de los aficionados.

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEGENDARY EDITION

- **Estudio/Compañía:** Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media **Año:** 2011
- **Valoración:** ●●●●●●

La edición Legendary de «Skyrim» es la indicada para la legión de fans de la legendaria saga de rol de Bethesda. El lanzamiento está previsto para este mes de junio, y costará 39,99 €, precio que incluirá el juego y sus tres DLCs: «Dawnguard», «Hearthfire» y «Dragonborn». Si lo comprases todo por separado te costaría casi 75 €.

CONTENIDO

- Juego original «The Elder Scrolls V Skyrim».
- **Todos los DLCs:** Dawnguard, Hearthfire y Dragonborn.



BATTLEFIELD 3 PREMIUM

- **Estudio/Compañía:** DICE / Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Año:** 2012
- **Valoración:** ●●●●●

La mejor opción para exprimir al máximo «Battlefield 3» es la Edición Premium. Frente a los 40,95 € que cuesta la edición normal, por 59,95 € la Premium incluye un kit de inicio con ventaja y los 5 DLCs principales, lo que supone 20 mapas, 20 armas, 10 vehículos y 4 modos de juego adicionales. Además, te garantiza el acceso a la beta de «Battlefield 4».

CONTENIDO

- Juego original «Battlefield 3».
- Los 5 DLCs principales: Back to Karkand, Close Quarters, Armored Kill, Aftermath, End Game.
- Kit de inicio con ventaja para el multijugador.
- Armas y complementos estéticos exclusivos.
- Invitación para la beta de «Battlefield 4».



TOTAL WAR SHOGUN 2 GOLD EDITION

- **Estudio/Compañía:** The Creative Assembly
- **Distribuidor:** SEGA **Año:** 2013
- **Valoración:** ●●●●●●

Si ya has probado la saga «Total War», y te convence su combinación de estrategia por turnos y en tiempo real, pero todavía no tienes ninguna de las versiones de «Shogun 2», entonces la Gold Edition está hecha para ti. Por 49,99 € trae el juego original, «El Nacimiento de los Samurái», «La Caída de los Samurái» y un montón de DLCs más.

CONTENIDO

- Juego original «Total War Shogun 2».
- Dos campañas extra: El Nacimiento de los Samurái y La Caída de los Samurái.
- Casi todos los DLCs publicados.
- Caja de coleccionista en metal con lacado imitación Wajima-nuri.



PARA EL FUTURO

El horizonte se presenta lleno de DLCs. Especialmente interesantes son los que ofrecen más horas de juego en el modo individual, como es el caso de los previstos para «Dishonored» y «Bioshock Infinite». Aunque también estamos deseando ver a Lara Croft lucir sus nuevos modelitos, cómo no.

BIOSHOCK INFINITE

Ken Levine, co-fundador de Irrational Games, dijo en una entrevista que empezaron a trabajar en los DLCs nada más completar el juego. Del primero de ellos sólo se sabe, por ahora, que iremos acompañados de un nuevo personaje secundario que no será Elizabeth. Estamos impacientes por retomar las aventuras en la elevada Columbia.

DISHONORED

El DLC «Las Brujas de Brigmore» continuará la historia de Daud, el asesino de la Emperatriz, que comenzó con «El Puñal de Dunwall». Nada se ha revelado todavía, ni la fecha de salida, ni el precio, ni el argumento, pero Arkane ha asegurado que las decisiones tomadas en la campaña afectarán al desarrollo de la trama.



TOMB RAIDER

A tenor de las declaraciones de Noah Hughes, director creativo del juego, parece ser que los DLCs para las nuevas aventuras de Lara Croft se limitarán a lo que hemos visto hasta ahora: mapas y complementos, sin prolongar la campaña. En esta línea, se sabe que el próximo DLC incluirá varios trajes para nuestra heroína.

Social Gaming y Gamification
¡El futuro ya está aquí!

Los juegos intervienen cada vez más en nuestras vidas. El potencial de aprendizaje y experimentación que proporcionan junto a su capacidad de entretener empiezan a ser exploradas con la "gamificación", una industria repleta de posibilidades.

Los juegos sociales y su evolución en la llamada **gamification** constituyen un nuevo territorio de experiencias capaz de satisfacer a todo tipo de jugones. Tras varios años enganchados a los juegos sociales en consolas, PC y más recientemente en tablets y smartphones, muchos se preguntarán si los "social games" pasarán de moda o por el contrario constituyen una revolución.

Para analizar el social gaming e intentar determinar si se trata de una moda pasajera o si ha venido para quedarse, debemos comenzar por el principio, analizando en qué consiste el "social gaming", sus implicaciones en la industria y qué elementos lo componen.

El juego en sociedad

El ser humano es un ser eminentemente social, a lo largo de su historia, la tendencia natural ha sido siempre la de reunirse en grupos, comunidades y sociedades con intereses y necesidades comunes. De esta manera el ser humano siempre ha formado parte de una familia, de un clan, tribu, comunidad, país, continente, etc... Nos identificamos, en mayor o menor medida, con el ámbito social al que pertenecemos. Establecemos vínculos y jerarquías dentro del grupo, y nos medimos a nosotros mismos en relación con el resto de miembros de la comunidad.

Otra de las características de las agrupaciones humanas es que son un fenómeno global, no hay región en el mundo donde el individuo no forme parte de una sociedad, independientemente de su cultura, formación o desarrollo tecnológico.

Johan Huizinga, en sus estudios sobre el juego como fenómeno cultural, concluyó que "ha habido un factor de competición lúdica más antiguo que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir



Los creativos italianos de LOG607 convocaron el primer evento púlbico de WHAIWHAI el año pasado en Nueva York.





¡VIAJES Y AVENTURA CON TU SMARTPHONE!





El laboratorio creativo italiano LOG607 ofrece con «WHAIWHAI» una app que te permite descubrir ciudades a partir de la competición en retos localizados en cada una de ellas. La ciudad misma es el escenario de una aventura donde tú serás el protagonista. A través de «WHAIWHAI» descubrirás cuentos originales y resolverás enigmas mientras exploras la ciudad en un entorno virtual de juego y puedes organizar tu itinerario como quieras. Con todo ello «WHAIWHAI» viene a ser una guía de viaje interactiva de nueva generación, que implementa colecciones de enigmas. Al resolverlos se convierten en relatos de cada lugar y si envías un mensaje con la respuesta correcta recibes recompensas. Las ciudades en las que está disponible son Nueva York, Venecia, Roma, Florencia, Verona y Milán, aunque puedes iniciar tu aventura antes del viaje y continuarlo una vez finalizado.

Es por eso que cada guía nos cuenta una historia diferente, a través de una colección de cuentos sobre sus lugares más fascinantes. El relato que se sumerge en el ambiente de la ciudad, mientras que los relatos individuales son las claves para descubrir y aprender sobre él. Con «WHAIWHAI» te alejas de las rutas turísticas y descubres el espíritu más desconocido de la ciudad. Si quieres experimentarlo, visita **www.whaiwhai.com/en**



¡Guía de viaje y enigmas interactivos en una aplicación para móvil que podrás llevar siempre contigo y te servirá para descubrir detalles que no conocías!

que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él".

Herramienta de formación

Y es que, tan importante como la vertiente lúdica es la faceta formativa del juego, pues contribuye al desarrollo físico, a la educación "estética" y moral de los ciudadanos, al tener que seguir una serie de normas de obligado cumplimiento, desarrollando el espíritu creador y fomentando el espíritu competitivo.

Después de este breve análisis etimológico podemos aventurarnos a decir que el "social gaming" no parece una moda. Ha estado presente mediante distintas vertientes y formatos a lo largo de nuestra historia y han sido dos conceptos críticos en nuestra evolución.

Pero a este cóctel de éxito todavía le falta un ingrediente que sí es nuevo y que ha elevado este concepto a un plano superior y es el ingrediente tecnológico: tanto Internet como los distintos dispositivos de los que disponemos a día de hoy.

La tecnología en el Social Gaming

¿Qué ha aportado la tecnología al binomio juego y sociedad? Principalmente ha aportado tres aspectos fundamentales: inmediatez, ruptura de las barreras físicas y geográficas; y capacidad de elección para el usuario.

Inmediatez. Estamos permanentemente conectados. En pocos años hemos pasado del hecho de llegar a casa y decir eso de "¿me ha llamado alguien?" a la conexión continua que disfrutamos ahora. En cualquier momento, en cualquier lugar, a cualquier hora estamos a dos clicks o taps del resto de integrantes de nuestra comunidad.

No menos importante es la **ausencia de barreras físicas o geográficas,** no hace tanto decíamos eso de "venga, cuelga que es conferencia y sale muy caro". De hecho a día de hoy, si acaso, el único obstáculo es la diferencia de uso horario porque tenemos cual-



La tecnología de localización de los smartphones ha abierto un amplísimo universo de aplicaciones de entretenimiento con los lugares que visitas y tus contactos.

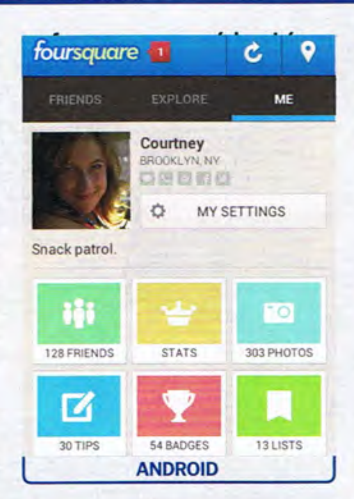


¡DIVERSIÓN AQUÍ Y AHORA!

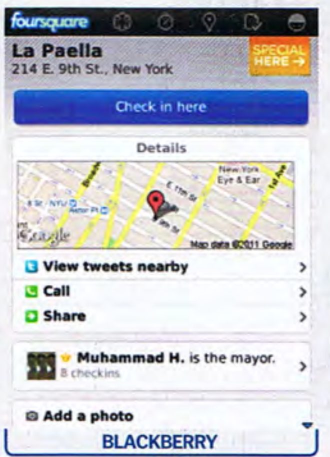
«Foursquare» es una app gratuita que te ayuda a ti y a tus amigos a sacar el máximo provecho del lugar en el que os encontráis. Puedes usar «Foursquare» para compartir y guardar los lugares que visitas o lo que es lo mismo, hacer "check-in". También puedes utilizar «Foursquare» para dejarte guiar por recomendaciones de lugares según tu localización, tus gustos o los intereses de tus amigos.

«Foursquare» cuenta ya con 30 millones de usuarios y se han realizado más de 3 billones de "check-ins" en todo el mundo. Además, pronto se intuyó el enorme potencial de esta plataforma para comercios de todo el mundo. A través de «Foursquare», locales y negocios de toda índole han desarrollado concursos, competiciones y gymkanas con recompensas reales en los propios locales. Es fácil desarrollar un juego a partir de la API que ofrece la propia plataforma, abriendo un nuevo mundo de posibilidades interactivas por explorar.

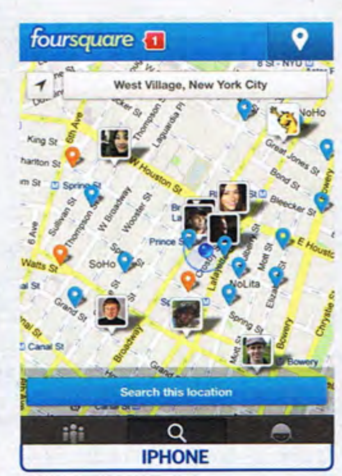
Una nueva forma de visitar tus lugares preferidos en los que en ocasiones ¡Tienes premios! Puedes probarlo en:



ANDROID



BLACKBERRY



IPHONE





Compartir lugares para tus contactos, mientras vas de paseo y aceptar retos allá donde vayas. Y, si te atreves, puedes hacer tus propios retos. Además, muchos de los desafíos que plantea «Foursquare» tienen premio.

quier lugar del mundo a nuestro alcance.

Esta ausencia de barreras geográficas ha propiciado el tercer aspecto clave: la **capacidad de elección**. De alguna manera, hasta ahora hemos estado sujetos a las limitaciones geográficas y culturales a la hora de formar parte de un grupo o asociación, continente, país o ciudad. En la red nosotros somos los que decidimos, entre multitud de opciones, a qué grupo queremos pertenecer. Sin ninguna limitación, salvo quizás, la que supone el idioma, simplemente basándonos en gustos e intereses personales. Los juegos «Farmville», «Cityville», «World of Warcraft», «Candy crush» o «Habbo» son algunos ejemplos claros.



Juegos sociales como «Farmville» o «Cityville» han sido un boom en Facebook. Por su parte, «World of WarCraft» puede considerarse su propia red social.

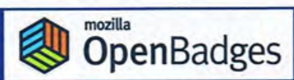
El "social gaming" no solo ha venido para quedarse sino que, sin ninguna duda, es una industria del presente y aun más del futuro, que no ha hecho más que empezar a mostrar su potencial, y los profesionales del sector que cuenten con una más amplia formación y un carácter más innovador tendrán mucho que decir a nivel mundial en el futuro de nuestra sociedad.

Por otro lado, a lo largo de estos últimos años hemos visto cómo el juego, y más concretamente los videojuegos, trascienden las fronteras del propio entretenimiento y se adentran en otras áreas o industrias. Hace ya unos años asistimos a la irrupción del "advergaming": las empresas podían dar a conocer su marca con el videojuego como herramienta. El usuario se divertía jugando mientras se adentraba en el conocimiento de una marca o producto y así asociaba esa sensación placentera a la marca. Los resultados desde el principio fueron tremendamente satisfactorios. Ya hemos visto anteriormente cómo el acto de jugar no solo tiene una vertiente lúdica o de diversión, es la manera más efectiva de aprender y formarse.

Gamificación en alza

El siguiente paso evolutivo está siendo la "gamification", que consiste en utilizar mecánicas propias del videojuego en otros ámbitos o industrias ajenos. La "gamificación" quiere que cualquier actividad sea más atractiva y emocionante. Esta técnica puede animar a los públicos a realizar tareas que, a priori, pueden considerase aburridas como completar encuestas, ir de compras o la lectura de páginas web.

Como consecuencia, aparece la "gamificación", un fenómeno que



¡RETOS CON LOGROS ACREDITADOS!

La Fundación Mozilla ha lanzado una plataforma de código abierto que permite introducir mecánicas de juego como premios y logros en soluciones software para el sector educativo y profesional. Es software libre y tiene un estándar técnico abierto que cualquier organización puede utilizar para crear, emitir y verificar información. Esta herramienta puede integrarse dentro de organizaciones e instituciones, constituyendo una nueva herramienta de aprendizaje del s. XXI que permite entrenar tus habilidades e iniciarte en nuevas vías de conocimiento a través de la "gamification" y nuevas herramientas de juego. Los "badges" son insignias que pueden ser compartidas a través de otras plataformas como Wordpress o Twitter y podrán ser verificadas por la entidad emisora de las mismas. Por ahora existen 600 compañías comprometidas con la iniciativa entre las que destacan Disney, Pixar o la NASA.

A través de esta sencilla herramienta podrás verificar y compartir tus conocimientos que pueden ser publicados en tu web o redes sociales, abriendo un nuevo mundo de posibilidades y visibilizando tus habilidades y conocimientos para encontrar nuevas posibilidades laborales. ¡Aprender nunca fue tan interesante! Puedes acceder a Open Badges desde su Wiki: **wiki.mozilla.org/Badges/**



Encuentra desafíos, pruebas y aprendizajes en cualquier lugar donde estés o créalos tú mismo. La plataforma abierta Open Badges de Mozilla permite hacerlo.



Los desafíos superados en Open Badges se traducen en insignias (o badges) como éstas, y acreditan un conocimiento, habilidad o logro.

LA "GAMIFICACIÓN" SE USA COMO MEDIO PARA MOTIVAR, FIDELIZAR Y MEJORAR EXPERIENCIAS

podemos situar entre el marketing, la ingeniería y la psicología.

En Estados Unidos ya es una realidad y lo es cada vez más en el resto del mundo. El uso de esas técnicas en la captación y fidelización de clientes, o en la mejora de la productividad de grupos de trabajo –por ejemplo equipos comerciales– están dando unos resultados sorprendentes. Estructurar el día a día de una empresa como si fuese un videojuego, con "feedback" continuo de cara a mejorar el trabajo, retos concretos con condiciones de victoria concretas y recompensas periódicas, están no solo mejorando la eficiencia en el desempeño sino también, y más importante, hacen más llevadero e incluso divertido y gratificante el entorno de un profesional.

Por necesidad, el videojuego ha tenido que evolucionar cada una de esas técnicas para mantener la diversión y la sensación de control del jugador durante horas, de ahí que el traslado de esa experiencia a otros ámbitos sea tan beneficiosa.

¿Cómo hacerlo juego?

La tendencia actual señala el uso de mecánicas propias de videojuegos en otros ámbitos genera ya nuevas demandas profesionales, de tal modo que en sectores ajenos al entretenimiento como la medicina, el "retail", la industria textil, la consultoría, el sector educativo, el transporte, el turismo, entre otros; están desarrollando ya infinidad de plataformas y proyectos basados en técnicas de "gamification" que necesitan de profesionales cualificados. Especialistas titulados en Digital Experience Design, Game Design, Programación de Videojuegos, Diseño de productos Interactivos y Arte y Diseño Visual de Contenidos Digitales serán perfiles demandados en los sectores mencionados anteriormente, y no sólo por la industria de los videojuegos, ya que su creatividad, saber hacer y conocimientos se aplicarán en sectores que hasta hace poco tiempo eran inimaginables. En definitiva, la innovación e investigación en nuevas experiencias y diseño de plataformas abre un nuevo mundo de historias a las que jugar en cualquier lugar y situación. **S.T.M.**

EL EXPERTO
José Manuel García Franco



Para la elaboración de este Taller, José Manuel García Franco nos ayudó a definir los nuevos conceptos de "gamificación" y "social gaming" y nos descubre las tendencias que marcan el rumbo en este ámbito y las posibilidades de desarrollo que augura.

- **José Manuel García Franco** es Cofundador y Director de Juego en Sokoh Studios, juegos para Tablets y Smartphones (iOS y Android) y Director del Máster en Game design de U-tad.
- Tiene una amplia trayectoria profesional en el Sector del Videojuego, habiendo trabajado en: «Planet 51: The Game», para Xbox 360, Plastation3, Nintendo Wii y Nintendo DS, como Director de Juego, en Pyro Studios; «Commandos Strike Force», para PC, Xbox y PlayStation 2, como Director de Juego, en Pyro Studios; «Commandos 3 Destination Berlin», para PC, como Jefe de Diseño, en Pyro Studios; y «Commandos 2 Men of courage», para PC, como Jefe de Diseño de misiones, en Pyro Studios.
- Además de dirigir el Máster en Game Design de U-tad, José Manuel también es Profesor Asociado en el Grado de Diseño de Productos Interactivos.





Sitio oficial de la revista Micromanía – Punto de Encuentro de los PC Gamers
Bienvenido, Paco Delgado!
Gestiona tu usuario
Desconectar
micromanía.es beta
Buscar...
INICIO
JUEGOS
NOTICIAS
ESPECIALES
TECNOLOGÍA
TALLER
RETROMANÍA
CONSULTORIO
COMPETICIÓN FOREX TRADING MASTERS €2,000 PREMIOS
OPERE EN DEMO
GANE PREMIOS REALES
¡YA EN TU KIOSCO!!
Y GRATIS el juego
City Life Premium
PROJECT SHIELD Y GRID
THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED
REMEMBER ME
EPIC CITADEL
CALL OF DUTY GHOSTS
THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED. PRIMERAS IMPRESIONES
The Bureau XCOM Declassified llegará al PC el próximo 23 de agosto. Micromanía ha viajado a Londres para probarlo y te avanzamos los primeros detalles.
Windows
Total War Rome II: 11 minutos de épica
Windows 8 Sácale todo el partido para jugar
Civilization V: Cambia el Mundo. Entrevista con Firaxis
juegging
CONSIGUE HASTA 150€
LO ÚLTIMO

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Después de muchos planteamientos, medir hasta dónde podíamos complicarnos, fijar objetivos y ponernos manos a la obra, por fin hemos salido al espacio profundo... Internet. Micromanía ya está online y sin hacer mucho ruido, no hemos podido tener una respueta más favorable... Estamos en marcha, dedidicos a crecer, a ofreceros nuestra visión sobre la actualidad de los videojuegos, procurando tratar los temas que más atañen a un jugador en PC. Hay nuevos pasos que dar en nuestro aún incipiente portal online y... En otros ámbitos.

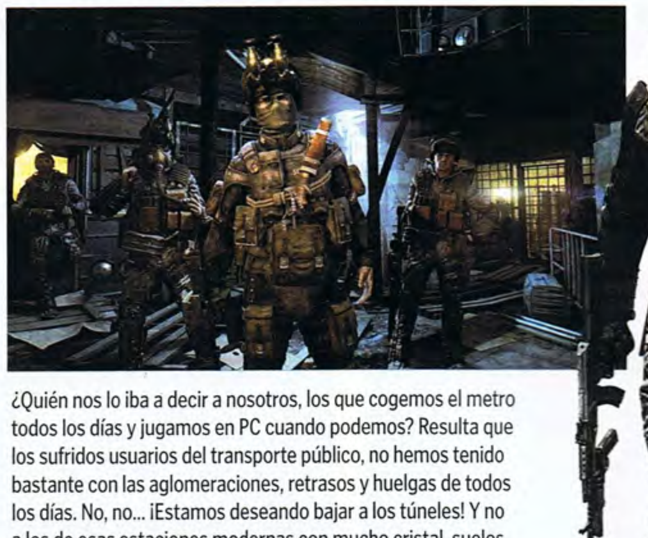
Micromanía más cerca

Seguimos aquí en nuestra, revista de siempre, pero nos veréis "salir" más, nos pronunciarnos y os preguntaremos. Poco a poco, día a día.

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

METRO: LAST LIGHT



¿Quién nos lo iba a decir a nosotros, los que cogemos el metro todos los días y jugamos en PC cuando podemos? Resulta que los sufridos usuarios del transporte público, no hemos tenido bastante con las aglomeraciones, retrasos y huelgas de todos los días. No, no... ¡Estamos deseando bajar a los túneles! Y no a los de esas estaciones modernas con mucho cristal, suelos pulidos y buena megafonía, sino para apretarnos en el lúgubre, cochambroso y letal metro de «Last Light». Pero es que... ¡Qué oscuridad, qué inmundicia, qué misterio, qué historia y qué peligros tan bien puestos nos trae este alucinante juego de 4A Games! ¡No tenemos remedio, pero cómo nos gusta este juego!

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Sebastián Tito Rodríguez Enhorabuena por llevar ahí tantos años en el candelero. Espero que siga la buena racha y que Micromania.es dure tantos años o más. ¡Un saludo!
10 de mayo a la(s) 17:33 ·



David Ruiz Por fin, qué ganas tenía de que saliera. ¡Al final la espera a merecido la pena! ^^
10 de mayo a la(s) 20:38 ·



David De Las Heras Os felicito por el trabajo que vais haciendo. Un modo subscripción digital también estaría bien.
13 de Mayo a la(s) 0:15 ·



Javier Barneo [...] Parece mentira que con tantos años y pristigio estuvieseis sin una web donde compartir y comentar los juegos.
12 de mayo a la(s) 8:55



Micromanía: La verdad es que hemos tenido una respuesta muy amable, comprensiva y entusiaste de todos los que nos seguís en Facebook. Está claro que hay mucho que hacer y mejorar, pero nos reconforta y anima mucho que participéis en la web y que tengáis expectativas. Sabemos que hemos tardado mucho en dar el salto online pero ya estamos aquí y poco a poco esperamos ponernos al día para no defraudaros... ¡Prometido!

MICROENCUESTA

¿QUÉ OS HA PARECIDO MICROMANIA.ES?

Recordad que **nuestro portal online** aún está en fase de beta y queda mucho por pulir... Muchos ya nos habéis mostrado vuestras impresiones sobre **micromania.es**, pero queremos más. Así de latosos somos. Hay algo de verdad en todas ellas, pero, ¿cuál elegís?

1. Micromanía.es está muy bien. Por fin tenéis vuestro sitio web para poder llevar al día la actualidad, con blogs de opinión y contenido exclusivo de PC.
2. Los contenidos únicos como el Taller, los Especiales, Retromanía o la Tecnología hacen micromania.es realmente diferente a otros portales y son un buen motivo para pasar por allí.
3. Las ideas están bien, pero aún le queda mucho para que se convierta en un sitio de obligada visita para mí.
4. La verdad es que estoy decepcionado. Me esperaba mucho más. Os queda mucho por hacer si queréis que merezca la pena.

No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

DESCARGAS » «WARFRAME»

EL UNIVERSO TE NECESITA

¡¡«Warframe» inicia su fase de beta abierta como free2play de acción multijugador y nos llega a PC en Castellano!!

Nunca viene mal un juego que, de entrada, es gratuito en estos tiempos que nuestros bolsillos están tan maltrechos. Digital Extremes ha decidido lanzar el espectacular «Warframe» adoptando la modalidad free2play.

Se trata de un juego acción futurista que nos traslada a un universo desgarrado por la guerra. La raza de los Grineer, un grupo de humanos militarizados, ha empezado a conquistar todos los planetas conocidos. Con el fin de detener su avance asumes el papel de un Tenno, una especie de guerreros místicos que portan las armaduras que dan nombre al juego, las warframe y que otorgan poderes únicos.

Guerra en el Sistema solar

Con esta premisa, nos encontramos con un juego de acción en tercera persona que se puede jugar de forma individual o con un grupo de amigos en partidas multijugador cooperativas.

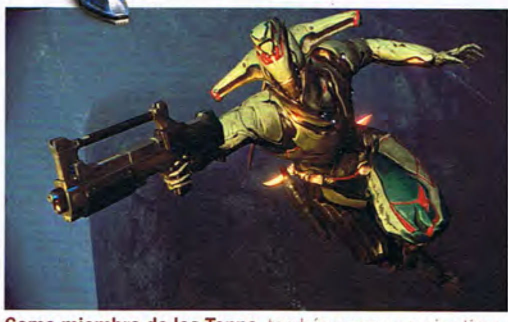
Nuestro objetivo es entablar batalla por todo el Sistema Solar para derrotar al ejército de los Grineer. A medida que completemos las misiones, se desbloquearán nuevas zonas del sistema solar, y podremos elegir qué misión nos interesa más. Al final de cada una, obtendremos una serie de créditos que nos permitirán comprar nuevas armas y mejoras para nuestra warframe. Y todo ello aderezado con una excelente traducción al castellano, una notable calidad gráfica y variedad de misiones.

¡Engánchate!

«Warframe» se presenta como un juego realmente interesante y muy divertido. Desde luego, no se puede pedir más por un producto que arranca gratuito en su fase de beta. Si la estrategia de Digital Extremes es que nos enganchemos, cuando se lance la versión final free2play, no lo están haciendo mal. Puedes descargártelo desde la web oficial: **warframe.com**



Una dictadura militar formada por humanos se ha lanzado a la conquista del Sistema Solar. ¡Súmate a la resistencia!



Como miembro de los Tenno, tendrás acceso a varios tipos de armaduras con habilidades sorprendentes.

¡EXTRAS!

DE UN FUTURO ANTERIOR

COMPRAS » FIGURA DE «GEARS OF WAR»

Si fuiste un entusiasta de «Gears of Wars», y echas de menos la serie en PC quizá puedas consolarte con la figura de acción de 18 cm que ha salido a la venta y que representa a Damon Baird, uno de los soldados más importantes del juego. Cuenta con más de 30 puntos de articulación y cuesta 22,50 €.

www.amazon.es/GEARS-OF-WAR-JUDGEMENT-ACTION/

HAZTE FAN DE GARRETT

DESCARGAS » FAN KIT «THIEF»

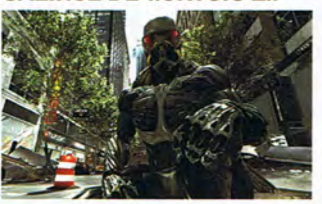


Si las imágenes de «Thief» te ponen los dientes largos, no dejes de pasarte por la web de comunidad del juego para descargarte un Fan Kit. Tiene un buen puñado e elementos gráficos como los que viste en el reportaje del mes pasado, incluyendo renders, pantallas e ilustraciones. Es, por supuesto, gratuito.

community.eidosmontreal.com/blogs/Thief-Fan-Kit

MODS EN DESCARGA

SALIRSE DE «CRYSIS 2»



"Blackfire's Mod" es un mod para «Crysis 2» que permite realizar muchos cambios gráficos en el juego original, ya que su autor piensa que el título de Crytek no aprovecha al máximo la capacidad del motor CryEngine 3. Con este mod podrás mejorar la iluminación del juego, los colores, las sombras, la profundidad dinámica del campo de visión y muchas otras características.

www.moddb.com/mods/blackfires-mod-2

DESAPARECIDO EN COMBATE



¿Quieres rememorar los buenos momentos que pasaste con «Gears of War»? Pues entonces no te pierdas el mod "Gears of War: Whiskey Squad", un nivel para un solo jugador que narra la historia del Sargento Norman Bennett y su odisea escapando de un hotel en ruinas en el corazón del territorio enemigo. Incluye nuevos escenarios y mejoras gráficas.

www.moddb.com/mods/gears-of-war-whiskey-squad

LOS ALIENS COMO EN LAS PELÍCULAS



"Aliens Survival Experience" es un mod para «Aliens: Colonial Marines» que modifica buena parte de las características del juego original para, según su autor, recrear con mayor fidelidad el universo de las películas de "Alien". Las armas actúan igual que como se vieron en las películas, los alienígenas atacan con más fiereza, y hasta se han añadido rifles y pistolas de asalto sacadas de "Aliens: el Regreso".

www.moddb.com/mods/aliens-survival-experience

ACTUALIDAD » EXPANSIÓN «AVENTURAS EN LA ISLA» PARA «LOS SIMS 3»

LOS SIMS SE VAN DE VACACIONES AL TRÓPICO

La próxima expansión para «Los Sims 3» nos permitirá disfrutar del ocio veraniego y regentar nuestro propio resort.

Se acercan los calores del verano, y tú no eres el único al que le apetece coger el bañador y marcharse de vacaciones a la playa. Tus Sims también quieren disfrutar del sol y la arena, y para que puedan hacerlo EA lanzará el 25 de junio «Aventuras en la Isla», la décima expansión para «Los Sims 3».


Es una de esas locuras tan características de «Los Sims»: construir nuestra casa flotante y llevárnosla de puerto en puerto, como caracoles marinos.

No te olvides la toalla

El contenido se divide en dos vertientes principales: la diversión pura y la gestión de tu propio complejo turístico. En cuanto a la diversión, «Aventuras en la Isla» ofrece la posibilidad de navegar en un montón de embarcaciones, desde hidropedales hasta lanchas fuera borda, para explorar un gran paraíso tropical en busca de islas en las que podremos dar simplemente un paseo, jugar un partido de voleibol, pescar, o bien quedarnos a vivir en plan náufragos con al paquete de objetos de supervivencia.

Pero no sólo sobre tierra firme habrá aventuras. También las habrá sobre y bajo el agua. Sobre el agua tendremos la posibilidad de construir nuestra propia casa flotante, y bajo el agua el sistema de buceo con tubo y submarinismo nos permitirá sumergirnos en busca de tesoros de barcos hundidos. Si se te da bien, puedes incluso convertirte en cazatesoros, que es una de las nuevas profesiones incluidas, junto con las de socorrista, curandero y guardabosques.


Los de Odyssey empezaron así, buceando en busca de tesoros. Y, a lo tonto, millonarios.

El turismo es un negocio

Para los espíritus emprendedores está la opción de crear un complejo turístico, con hotel, piscina, bares, toboganes acuáticos, restaurante. Si los clientes se van satisfechos, puedes llegar convertirte en un magnate de la hostelería. «Aventuras en la Isla» sale, como decimos, el próximo 25 de junio, pero si te interesa puedes reservarlo ya en Origin por 40,95 €. Tienes más información en: **thesims.com/es_ES/**



MODS EN DESCARGA

CALENTANDO MOTORES PARA «COMMAND & CONQUER»



Estamos deseando que salga el nuevo «Comand & Conquer», ambientado en la línea argumental de «Generals». Mientras tanto, te proponemos que desempolves tu viejo «C&C Generals Zero Hour» y le des vida con el mod "Rise of the Reds". Hay otros muy buenos, (como "Contra" o "Shockwave"), pero nuestro favorito es éste por las dos facciones que añade: la Federación Rusa y la Alianza Europea Continental. Encontrarás una buena recopilación de mods en:
» **strategyinformer.com/pc/mods/commandconquergeneralszerohour**

LA GUERRA MODERNA EN «COMPANY OF HEROES»



Otro al que estamos deseando echarle el guante es «Company of Heroes 2», que saldrá el 25 de junio. Hasta que llegue ese día, una buena forma de ir poniéndonos en forma es con el mod «Modern Combat» para «Company of Heroes Opposing Fronts». Se trata de uno de los mods más conseguidos para este juego, tanto por la cantidad como por la calidad de las unidades nuevas que introduce. La ambientación es la de una guerra contemporánea entre China y EE.UU.
» **moddb.com/mods/company-of-heroes-modern-combat**

¡EXTRAS!

CITIES IN MOTION 2

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «CITIES IN MOTION 2»

Paradox ha estrenado la segunda parte de su simulador «Cities in Motion». Por si no lo conoces, se trata de un juego al estilo «SimCity», pero centrado en la gestión del transporte en grandes ciudades, como París o Nueva York. Está disponible en Steam por 20 €.

www.paradoxplaza.com/games/cities-in-motion-2



BANDOLERA Y RATÓN DE «HEART OF THE SWARM»

COMPRAS » PRODUCTOS RAZER DE «STARCRAFT II»

El lanzamiento de un gran título como «Heart of the Swarm» siempre trae consigo artículos de mercadotecnia. El fabricante Razer ha puesto a la venta una bandolera y un ratón. La bandolera está diseñada para portátiles de hasta 15 pulgadas, aunque puedes llevar de todo. Al ser de nylon es resistente al agua, y está rematada con varios compartimentos y un interior acolchado. Su precio es de 36 € en **www.4frags.com.** En la misma tienda online está también disponible por 55 € el mencionado ratón. De nombre Spectre, diseñado ayudar a los fanáticos de «StarCraft» a mejorar su nivel iluminación que cambia los colores en función de tu tasa actual de pulsaciones por minuto. Lo dicho: para fanáticos.



ACTUALIDAD «LOCK ON: FLAMING CLIFFS 3»

FLAMING CLIFFS 3 SE INTEGRA EN DCS WORLD

Eagle Dynamics ha lanzado una tercera entrega de su add-on «Flaming Cliffs», con muchas mejoras y nuevas campañas.



El F-15C renueva su cockpit por uno más realista con 6 grados de libertad, (TrackIR) y recibe nueva campaña y misiones individuales.

El mes pasado te comentamos algunas de proyectos que se integrarán en DCS World, como «UH-H1 Huey» –el simulador del helicóptero de todas las pelis de Vietnam– que ya está disponible. Junto a él, también nos llega la «Flaming Cliffs 3» con los cazas F-15C, A-10A, Su-27, Su-33, MiG-29 y Su-25 actualizados.

Módulo de DCS World

«Flaming Cliffs C3» introduce un sinfín de mejoras respecto de las versiones anteriores... Pero si hay algo importante en esta entrega es que ahora será compatible con todos los simuladores DCS (Black Shark, A-10C, P-51 y demás títulos de DCS y proyectos Third Party autorizados) añadiéndose como módulo al entorno de simulación DCS: World. Por lo demás, «Flaming Cliffs 3» mejora la cabina del F15C, añade misiones y una nueva campaña para este avión. Los cazas rusos también reciben mejoras en infinidad de detalles... «Flamming Cliff 3» cuesta $22,99 y está disponible en: **Lockon.co.uk**



Todos los cazas reciben mejoras específicas en el nuevo «Flaming Cliffs 3».

TITULAR APOYO

MÁS COMBATE ESPACIAL



Si te gustó «Strike Suit Zero» tanto como a nosotros, ahora puedes descargarte el nuevo «Infinity» para seguir jugando nuevas misiones. No es un DLC sino una expansión autojugable y cuesta 5,99 €.

www.strikesuitzero.com

HELICÓPTEROS ARCADE



Ahora que sale «DCS UH-1H», si te apetece despejarte un poco con una jugabilidad más arcade, pásate a los helicópteros de «Thunder Wolves». Cuesta 14,99 € y trae un montón de helicópteos.

www.thunder-wolves.com

AVENTURA

ACTUALIDAD LUCASARTS

HASTA SIEMPRE, LUCASARTS

Tras brindarnos algunas de las mejores aventuras de la Historia, LucasArts nos dijo adiós el mes pasado. ¿Y ahora?

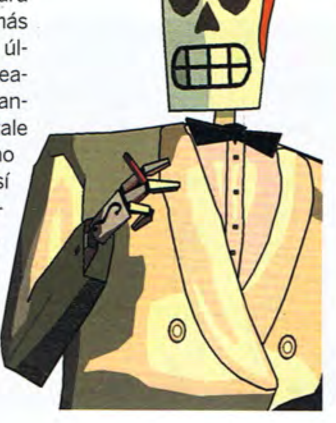
Los títulos «Monkey Island», «Indiana Jones», «Sam & Max», «Day of the Tentacle», «Full Throttle», «Grim Fandango», «Jedi Knight», «X-Wing»... Recordar los juegos de LucasArts nos trae a la memoria un remolino de sensaciones, buenos recuerdos. El cierre de LucasArts es una bofetada nostálgica más que otra cosa, porque a efectos prácticos, LucasArts llevaba más de una década semiparalizada...



LucasArts lanzó «Maniac Mansion» en 1988, cambiando las aventuras para siempre. El resto es historia.

Los herederos

Los cierto es que salvo los MMO de Star Wars, el remake de «Monkey Island» y la licencia de la saga para «Tales of Monkey Island», poco más hemos sabido de LucasArts estos últimos lustros. Los genios que crearon sus juegos clásicos siguen creando aventuras en Double Fine y Telltale Games, y la propia Disney ha dicho que está abierta a las licencias, así que otras compañías podrán hacer más juegos de Monkey Island, Star Wars o Indiana Jones. Aún así, despedimos con nostalgia a LucasArts y damos las gracias a George Lucas por hacer posibles algunos de nuestros juegos favoritos. ¡Hasta siempre!



EN LA RED

EL LOBO TE VIGILA



Telltale estrenará este verano «The Wolf Among Us». Basado en el comic Fábulas, encarnamos al Lobo Feroz de Caperucita reencarnado en un detective amargado. ¡La historia te sorprenderá!

www.telltalegames.com

REINOS FUTUROS



Aún estás a tiempo de apoyar a «Realm», una preciosista aventura que busca fondos a través de KickStarter. En ella, una niña tiene que encontrar la cura para su madre enferma.

www.kickstarter.com

ACTUALIDAD » DESCARGAS » HERRAMIENTAS REDKIT

REDKIT NOS TRAE MÁS QUEST PARA THE WITCHER 2

La Saga de Geralt de Rivia en PC podrá ampliarse con las REDKit, mientras esperamos «The Witcher 3: Wild Hunt».

Los estudios de CD Projekt RED han lanzado por fin el esperado conjunto de herramientas REDKit en una versión beta abierta. Se trata de una gran noticia para todos los que tienen una copia de «The Witcher 2», porque no sólo podrán crear sus propias quest con un alto grado de libertad sino disfrutar de aquellas que comparta la amplísima comunidad de aficionados. Para poder descargarse REDKit gratuitamente, sólo hace falta registrase en la web. Para utilizarlo es necesario tener una copia de «The Witcher 2» (que cuesta 19,99 € e incluye la Enhanced Edition). El juego tiene que estar actualizado al parche 3.4.



CD Projekt abre «The Witcher 2» a los modders tutelando la calidad de aquellos que se publiquen en la web de REDkit.

Nuevas quest sin límite

Según dice CD Projekt, los modders encontrarán en estel kit todas las herramientas necesarias para desarrollar quest de rol abiertas y complejas, con personajes realistas, contemplando consecuencias diferentes y de largo alcance para las acciones del jugador. Para usarlas no es necesario aprender a programar ni pelearse con editores crípticos. Además, con las herramientas también está disponible todos los elementos de arte, (modelos, texturas, sonidos y demás) que aparecen en «The Witcher 2: Assassins of Kings».

Las herramientas de REDKit son aptas para todos los aficionados que tengan inquietudes creativas y, salvo por algunos detalles, cuenta con todo lo necesario para crear una quest tan buena como las que tiene el juego.

Puede que tú no estés interesado en crear tus propias quest, pero si eres jugador de «The Witcher 2», la sola posibilidad de disfrutar de los mods y quest desarrollados por otros aficionados a la espera de la próxima entrega «The Witcher 3» es todo un acontecimiento. Tienes el kit y los mods en: **redkit.cdprojektred.com**



El mod "Lyakon" se estrena junto a las REDKit, pero habrá muchos más.

¡EXTRAS!

RÉPLICA DE LA M-77 PALADIN DE «ME3»

» COMPRAS » «MASS EFFECT 3»

La trilogía «Mass Effect» ha concluido, pero a la espera de un nuevo juego basado su universo, BioWare sigue ampliándola en su tienda online con nuevos artículos. Lo último es la réplica de la pistola M-77 Paladin. Costará nada menos que 400 $ y puedes reservarla ya por 200$.

biowarestore.com

«SYSTEM SHOCK 2» REEDITADO

» DESCARGAS » «SYSTEM SHOCK 2» EN GOG Y STEAM



El rol ciberpunk de sagas como la de «Deus Ex» tiene su "origen" en clásicos como el «System Shock» diseñada por Warren Spector. Su segunda entrega vuelve a estar disponible en GoG y Steam por 6,99 €.

www.gog.com/gamecard/system_shock_2

TITULAR APOYO

A LA CAZA DE VAMPIROS CON VAN HELSING



El famoso caza vampiros Abraham Van Helsing de la novela "Drácula" de Bram Stoker estrena videojuego desarrollado por Neocore que lleva el título «The Incredible Adventures of Van Helsing». Se trata de un juego de acción y rol a lo «Diablo III» con una estupenda realización técnica. Está disponible en Steam desde el 22 de mayo en diferentes packs.

» **store.steampowered.com/app/215530/**

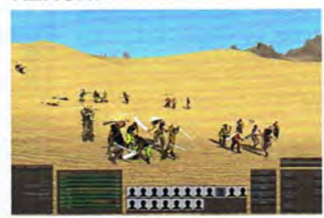
CUENTOS DE LOBOS



«Sang-Froid - Tales of Werewolves» es un juego que combina acción estrategia y rol que nos traslada a los cuentos del autor canadiense Bryan Perro (Amos Daragon, Wairwulf). Este juego de Artifice Studio es uno de los votados por la comunidd de Steam para su lanzamiento en Greenlight. Está disponible con un precio de 13,99 €.

» **store.steampowered.com/app/227220/**

KENSHI



Finalmente, también en la red Steam nos encontramos el acceso anticipado a «Kenshi». Este juego de Lo-Fi Games nos permite controlar un pelotón de guerreros en un entorno abierto "sandbox". Está ambientado en un escenario de oriente desértico que abarca más de 400 kilómetros cuadrados. El acceso anticipado permite conseguirlo a un precio reducido.

» **store.steampowered.com/app/233860/**

DESCARGAS ACB 2K13

FICHA POR UN EQUIPO ESPAÑOL

Si tienes «NBA 2K13» y eres seguidor de la ACB, échale un vistazo al mod que introduce la liga nacional en el juego de 2K.

Si te supo a poco el parche de la Euroliga para «NBA 2K13» que te enseñamos hace algunos meses y quieres profundizar un poco más en la liga española, no te puedes perder el nuevo mod que un aficionado ha diseñado en solitario para recrear la liga ACB al completo. Con el nombre de "ACB 2k13", el mod nos permite jugar con nueve de los equipos de la liga de baloncesto profesional Española, pero es de esperar que se amplíen hasta el total de 18.

Además de los equipos y los jugadores asociados a ellos, el parche también añade los logotipos y estadios de los clubes hasta en el más mínimo detalle, las equipaciones oficiales que se utilizan en la temporada actual y las fotos tanto del equipo técnico como de los jugadores. Por supuesto, eso incluye también las características de estos últimos, desde la altura y el peso hasta el valor en ataque y en defensa.

Una oportunidad excelente para disfrutar de la liga española de baloncesto. Lo tienes en: **forums.nba-live.com/viewtopic.php?f=149&t=89427**



Por el momento, ACB 2K13 introduce nueve equipos de la ACB en NBA2K13. Concretamente : Real Madrid, Regal Barcelona, Valencia, Saski Baskonia, Estudiantes, Juventud y Bizkaia Bilbao.

MODS EN DESCARGA

COPA LIBERTADORES



Konami ha lanzado un DLC para «PES 2013» centrado en la Copa Libertadores de este año. Actualiza los 38 clubes que participan en la competición.

pes-parche.com/2013/04/dlc-5-0-pes-2013-oficial-by-konami.html

UN LAVADO DE CARAS



¿Quieres mejorar el rostro de los jugadores de tu «FIFA 13»? Pues instala este parche del portal FIFA Infinity. ¡¡Retoca 80 futbolistas!!

www.fifa-infinity.com/fifa-13/international-mega-face-pack-vol-2/

VELOCIDAD

ACTUALIDAD «RIDE TO HELL: ROUTE 666»

VELOCIDAD Y TORTAS EN RIDE TO HELL

El universo Ride To Hell, se amplía con «Route 666». Batallas entre moteros con táctica en tiempo real sin dejar de acelerar.

¡Acción, estrategia y velocidad! ¿Es posible combinarlo en el mismo juego? «Ride to Hell: Route 666» lo demostrará este verano dándote el control de bandas de moteros en la mítica Ruta 66..

Deep Silver prepara el lanzamiento de «Ride to Hell: Route 666» y detalla algunos aspectos de este juego que combinará luchas con tácticas en tiempo real. En «Route 666» no compites en carreras, el desafío consiste en dominar el asfalto liderando una banda de moteros que debes armar y equipar.

Mediante un sistema de control sencillo, puedes designar formaciones para tu banda de moteros y ordenar acciones de ataque y defensa. También podrás reclutar nuevos miembros para la banda, cada uno con sus características únicas.

«Route 666» es el primero de una serie de juegos inspirados en el universo Ride to Hell que se ampliará este año con «Ride to Hell: Retribution» y «Ride to Hell: Beatdown». Tienes más detalles este universo en: **www.ridetohell.com**



VELOCIDAD EN DESCARGA

MINI CARRERAS ARCADE



Con el título de «Mini Motor Racing EVO» nos llega este arcade de carreras en el que controlas tu bólido desde una perspectiva aérea. Cuenta con mapas en los mundos de «Portal» y «Team Fortress» y cuesta 9,99 €.

store.steampowered.com/app/209520/

PSICODELIA

Si quieres probar algo diferente, échale un vistazo a «Dyad», un psicodélico juego de acción, puzles musicales y velocidad en la línea del clásico REZ, absolutamente delirante. Está disponible por 10,99 €.

store.steampowered.com/app/223450/

» ACTUALIDAD » ACTUALIZACIÓN 8.5 DE «WORLD OF TANKS» Y PRESENTACIÓN DE «WORLD OF TANKS BLITZ»

WORLD OF TANKS SE ACTUALIZA Y ANUNCIA LA VERSIÓN BLITZ

Wargaming.net lanza el esperado parche 8.5 y presenta la versión compatible con dispositivos móviles Android e iOS.



En Wargaming.net están atravesando su mejor momento. Generan noticias continuamente, y siempre son buenas, tanto para ellos como para los jugadores. Las últimas son la actualización 8.5 para «World of Tanks», el anuncio de «World of Tanks Blitz».

Abriendo un nuevo frente

Empezando por la actualización 8.5, trae tanques nuevos para los alemanes y los rusos. Entres los que reciben los nazis destaca el mítico Leopard I, (antecesor de los Leopard 2E españoles) y, por su parte, los soviéticos estrenan los carros ligeros T-60, T-70 y T-80. Además se añade el mapa Pearl River, y se actualizan al nuevo motor gráfico los mapas Siegfried Line, Malinovka y South Coast En cuanto a «World of Tanks Blitz» supone el salto del MMO a las tablets y los smartphones, pero no mediante una simple aplicación de gestión de cuenta, que es algo que ya existe desde hace tiempo, sino con una versión de «World of Tanks» para estos dispositivos. Todavía no tiene fecha de lanzamiento, pero Wargaming.net ha confirmado ya que habrá versiones para iOS y Android. El formato de los enfrentamientos será de 7v7. Habrá que ver qué tal resuelven el problema de los controles táctiles. Si quieres saber más y echar un vistazo a las capturas de pantalla, visita **wotblitz.com**



El nuevo mapa Pearl River incluye un río que, gracias a la física mejorada en la versión 8.0, puedes vadear con tu carro.



«Blitz» llevará los tanques dispositivos móviles con la fórmula de «WoT»: simulación "light", diversión y cooperación.

EL PERSONAJE



PATYHARD

Me encontrarás en el mundo postapocalíptico del juego «Defiance». Soy una Vanari de profesión maquinista, algo que se ve a la legua por la manga derecha amarilla de mi chaqueta.

Llevo poco tiempo aquí, por lo que aún me encuentro realizando las misiones del noroeste. Sin embargo, tampoco tengo prisa por cruzar cuanto antes el Tranquility Gate y pasar a las demás zonas. Me lo tomo con calma y acometo todas las aventuras que me salen al paso, ya sean misiones secundarias, Hotshots o Time Trials.

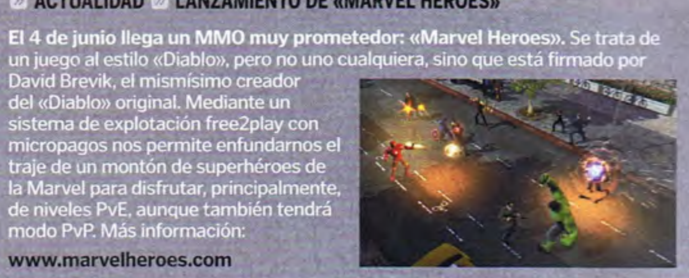
Lo que más me gusta son los Arkfalls. Supongo que, como a todo el mundo. Da igual lo que esté haciendo: en cuanto mi EGO detecta uno, salgo corriendo para no perderme el comienzo, porque si llegas tarde y lo pillas empezado, es difícil que te toque algo bueno en el reparto.

He conseguido varias armas, pero mi favorita sigue siendo la asociada a mi profesión por defecto. La razón es que lleva un peine de 85 balas, y, en un mundo como éste en el que los enemigos aguantan mucho plomo, es bueno poder contar con un chorro tan largo de munición.

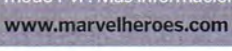
¡SIGUE JUGANDO!

LLEGA EL MMO DE LOS SUPERHÉROES DE MARVEL

» ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «MARVEL HEROES»



El 4 de junio llega un MMO muy prometedor: «Marvel Heroes». Se trata de un juego al estilo «Diablo», pero no uno cualquiera, sino que está firmado por David Brevik, el mismísimo creador del «Diablo» original. Mediante un sistema de explotación free2play con micropagos nos permite enfundarnos el traje de un montón de superhéroes de la Marvel para disfrutar, principalmente, de niveles PvE, aunque también tendrá modo PvP. Más información:



www.marvelheroes.com

LA RÉPLICA DE DC A «MARVEL HEROES»

» ACTUALIDAD » BETA CERRADA DE «INFINITE CRISIS»

Si Marvel saca un MMO, DC Comics no podía ser menos. En este caso se tratará de un MOBA, es decir, de un clon de «DOTA», en el que podremos controlar a los superhéroes del sello DC, tales como Batman, Superman, Flash o Catwoman. El desarrollo está corriendo a cargo de Turbine, autores de «El Señor de los Anillos Online», y está bastante avanzado. Tanto, que ya está abierto el registro para la beta cerrada. Si quieres apuntarte:

www.infinitecrisis.com

Hasta el Infinito... ¡y más allá!

¿Estas listo para viajar hasta donde ningún otro ha viajado? Tranquilo, no necesitas un crucero estelar. ¡Sólo tu smartphone y uno de estos juegos galácticos!

Si el espacio es, como decían en Star Trek, la última frontera, entonces los desarrolladores de juegos para smartphones y tablets son unos contrabandistas de tomo y lomo, porque esa frontera se la han saltado cientos y cientos de veces. Vale, no es un chiste muy bueno, pero la idea que queremos transmitir, que las tiendas de apps están llenas de juegos "espaciales" tan divertidos como originales y adictivos, ha quedado clara, ¿no? ¡Pues si es así prepara tu traje espacial para acompañarnos en un recorrido por los juegos más divertidos de la Galaxia Digital!

STAR COMMAND iOS

Si te gusta lo retro disfrutarás a lo grande con el diseño de este divertido juego, que hace gala de unos fantásticos gráficos pixelados, que además se acompañan con una jugabilidad muy original. Tu misión, como comandante de la flota estelar, es construir y equipar la nave más eficiente posible y dotarla de una buena tripulación para enfrentarte a tus enemigos en apasionantes combates. Es cierto que su desarrollo es bastante lineal y que no es demasiado largo, pero por poco más de dos euros de precio, la cantidad de diversión que podrás obtener de «Star Command» es más que suficiente.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 2,69€
- **Tamaño:** 119 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Star Command LLC
- **Web:** *www.starcommandgame.com*

ECLIPSE: NEW DAWN FOR THE GALAXY iOS



Probablemente nos encontremos ante uno de los mejores juegos 4x (ya sabéis: exploración, expansión, explotación y exterminio) de toda la app store. Es cierto que al tratarse de una adaptación de un juego de mesa (uno de los más exitosos del último año), sus gráficos no son precisamente espectaculares, pero a cambio su jugabilidad es sencillamente colosal y ofrece un cantidad de posibilidades tan enorme como sorprendente. No se trata, desde luego, de un título para jugadores "casuales", pero si eres un aficionado a la estrategia más compleja, no encontrarás un juego más "cósmico" que éste. ¡Garantizado!

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Ipad)
- **PVP:** 5,99€
- **Tamaño:** 158 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Big Daddy's Creations
- **Web:** *www.bigdaddyscreations.com*

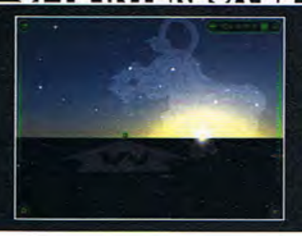
ASCENDANCY iOS



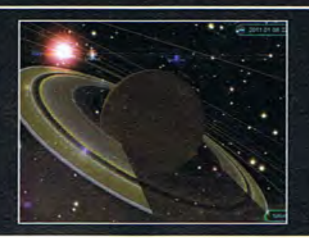
Este clásico de la estrategia espacial en PC (heredero de títulos como «Alpha Centauri» o «Masters of Orion») está viviendo una segunda juventud desde su adaptación para el sistema iOS. Si lo jugaste en su momento, hace casi un par de décadas, no te harán falta más recomendaciones, pero si no es así te diremos que es un juego de exploración y conquista completísimo, con una enorme variedad de razas y tecnologías, mapas gigantescos, todo tipo de naves que puedes diseñar a tu gusto y hasta 21 razas alienígenas, cada una con sus habilidades y su IA característica. ¡Meses y meses de diversión tras la pantalla de tu dispositivo portátil!

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (universal)
- **PVP:** 5,99€ **Tamaño:** 71,5 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Logic Factory
- **Web:** *www.logicfactory.com*

SI TE INTERESA EL ESPACIO



Uno de los grandes atractivos de tablets y smartphones es su enorme versatilidad, y es que pocas plataformas (el PC, si acaso) pueden competir con ellos en cuanto a las posibilidades que ofrecen. Porque, ¿en que otro aparato podrías pasar en cuestión de segundos de estar conquistando la galaxia en los juegos más divertidos a estudiar el cielo real con los programas más precisos y completos? Si tu interés en el cielo no se acaba en los videojuegos, sino que también sientes la "llamada" de la astronomía, en tu dispositivo no pueden faltar apps como «Star Walk», uno de los más completos mapas celestes, con el que sólo tienes que apuntar hacia el cielo para descubrir toda la información de estrellas y constelaciones a la vista. O «Solar Walk 3D», una impresionante reproducción 3D del sistema solar, con el que explorar sus objetos, desde planetas y lunas hasta satélites y sondas espaciales.



¡Olvídate del freno!

¿Te quedan puntos en el carnet de conducir? Pues prepárate para perderlos todos porque «Carmageddon», el en su momento revolucionario juego de carreras salvajes en el que "todo vale", está disponible en una nueva y mejorada versión tanto para iOS como para Android. No te cortes y ¡acelera!



A tiro limpio

Si eres fan del popular «Team Fortress» y similares, te encantará saber que Gameloft acaba de lanzar «Blitz Brigade» tanto en la App Store como en Google Play. Se trata de un juego de acción claramente inspirado en el clásico de Valve en el que puedes elegir entre cinco clases de personaje antes de saltar al campo de batalla y enfrentarte con jugadores de todo el mundo.



Ve preparando el abono...

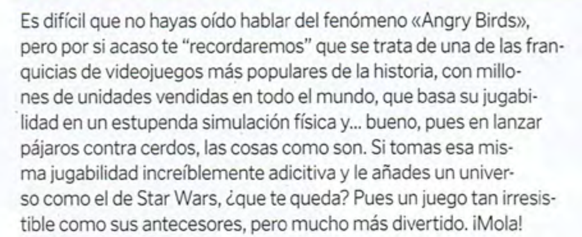
Una de las noticias del mes en lo que a juegos de iOS se refiere ha sido sin duda el anuncio por parte de Jake Solomon –diseñador jefe en Firaxis– que más allá de la versión para la App Store que están desarrollando de «XCOM: Enemy Unknown», de realizar una versión iPad de uno de sus éxitos más recientes, «Civilization V». ¿Podría un aficionado a la estrategia pedir más? No parece probable.

No sabemos cuándo, pero sabemos cuánto



Aunque el esperado regreso de Leisure Suit Larry, uno de los personajes más carismáticos de la historia de los videojuegos, ya tiene fecha (31 de mayo) no se puede decir lo mismo de las confirmadas versiones para iOS y Android. Sabemos, eso sí, que no tardará mucho más y, lo más interesante, su precio: 8,99 €

ANGRY BIRDS STAR WARS iOS



Es difícil que no hayas oído hablar del fenómeno «Angry Birds», pero por si acaso te "recordaremos" que se trata de una de las franquicias de videojuegos más populares de la historia, con millones de unidades vendidas en todo el mundo, que basa su jugabilidad en un estupenda simulación física y... bueno, pues en lanzar pájaros contra cerdos, las cosas como son. Si tomas esa misma jugabilidad increíblemente adicitiva y le añades un universo como el de Star Wars, ¿que te queda? Pues un juego tan irresistible como sus antecesores, pero mucho más divertido. ¡Mola!

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (iPhone/iPad), Android
- **PVP:** 0,89€ / 2,69€ / 2,69€
- **Tamaño:** 40 MB / 44 MB / 42 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Rovio Ent.
- **Web:** *www.rovio.com*



DEAD SPACE iOS



A pesar de que no se trata de un juego reciente, es muy difícil hacer una recopilación de juegos espaciales para dispositivos móviles y no incluir «Dead Space», la adaptación del juego de PC del mismo título que es tan soberbia como espeluznante. Se trata de un juego de acción que narra los sucesos que tienen lugar entre las dos primeras entregas de la serie. Además de poseer una ambientación espectacular y terrorífica, cuenta con una jugabilidad impecable gracias a una estupenda adaptación de los controles originales a la pantalla táctil. Si te van la acción y el espacio, no lo dudes, ¡éste es tu juego!

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (universal), Android
- **PVP:** 5,99€ / 5,99€
- **Tamaño:** 446 MB / 2,9 MB
- **Idioma:** Castellano, Inglés
- **Estudio/Cía:** Electronic Arts
- **Web:** *www.ea.com/dead-space-iphone-ipad*

Hace 10 años

Maxis nos deslumbraba con el genial «SimCity 4» y los juegos bélicos protagonizaban el género de acción.

MICROMANÍA 97, TERCERA ÉPOCA

Por fin habíamos podido jugar «Unreal II» y te lo contábamos en Preview. También analizábamos en Review el esperado «SimCity 4» y avanzábamos los títulos más prometedores del año.

En febrero de 2003 ya empezaba a verse muy claro cuales serían ese puñado de juegos que, al final, vendrían a convertirse en los títulos más influyentes y exitosos del año.

Para empezar, nos llegaba una nueva entrega del gigante de Maxis de la estrategia de gestión, «SimCity 4». Era el predecesor del recién estrenado «SimCity» que es hoy protagonista de la actualidad, aunque no siempre por motivos del todo favorables (la conexión permanente, etc.). Aquel «SimCity 4», que fue un éxito total, tampoco estaba exento de ciertas críticas. Se le reprochaba, sobre todo, abusar del continuismo en la saga. Pero la interacción entre ciudades, su fabuloso editor y la aparición de expansiones lo han mantenido vivo mucho tiempo.

La estrategia por turnos contaba aquellos días con dos ilustres representantes que también analizábamos en Review. Por un lado el riguroso «Hearts of Iron» y con un estilo totalmente diferente, la fantasía el estupendo «Disciples 2».

Las páginas de Review se completaban con las esperadas expansiones «Tribunal», para «The Elder Scrolls: Morrowind»; y «Spearhead», para «Medal of Honor: Allied Assault».

«SimCity 4» contemplaba también la gestión de los los habitantes de tu ciudad.

Grandes promesas

Más interesante, si cabe, era echar un vistazo al futuro, los títulos que preparaban su llegada a lo largo de 2003. El más inminente, «Unreal II» ultimaba su lanzamiento para el mismo febrero. Habíamos podido jugar una versión de preview que superaba todas nuestras expectativas y así te lo contábamos. ¡Vaya juegazo el de Legend y Epic Games!

Para más adelante, ya podían vislumbrarse éxitos de los esperados «Enter the Matrix, «Black & White 2», «C&C Generals» y «Doom III» y nosotros nos la jugábamos apostando por «Tron 2.0» y «Praetorians».

La revista concluía con las soluciones completas de «007 NightFire», «Spearhead» y «SimCity 4».



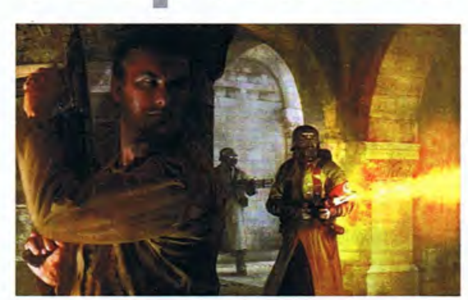
¿QUÉN ERA ESTA NIOBE?

Shiny Entertainment tenía el desafío de desarrollar un juego basado en la archipopular "The Matrix". Pero... ¿Dónde estaban Neo, Morfeo o Trinity en «Enter The Matrix»? Estaban sí, pero no eran los protagonistas. La audaz Shiny optó, con gran acierto, por tomar a una entonces desconocida Niobe para desarrollar una historia alternativa. ¡Qué grandes!



«Unreal II» evolucionaba desde el shooter arcade y se adentraba en una acción más cinematográfica aunque repleta de guiños al original.

La acción bélica cooperativa



La idea original con la que Id software y Splah Damage se plantearon desarrollar «Wolfenstein: Enemy Territory» era la de una expansión para «Return to Castle: Wolfenstein», como comentamos en la Preview de aquel número. Afortunadamente acabó descartándola para brindarnos un juego gratuito de batallas multijugador por equipos, y con modo individual con bots.

Cada soldado con una misión

La fluidez del motor de «Quake III» y el diseño de los enfrentamientos (infiltración, rescate, sabotaje, etc.) en «Enemy Territory» hicieron echar humo a muchos servidores de Internet. El juego fomentaba la cooperación y la especialización de tareas y era una gozada.





LA GUERRA QUE PODÍA SER JUSTA Y ECUÁNIME

«Enemy Territory» no se percibió como un juego particularmente innovador, pero sí como una "ruptura" con los anteriores «Wolfenstein». Lo que pasó es que resultó traer cosas interesantes a la acción online. Por un lado estaba un diseño de misiones muy ingenioso con variados objetivos. Debías cubrir a los ingenieros mienras colocaban cargas explosivas o podías robarle el uniforme a un enemigo para infiltrarte... ¡Genial! Además, estaba la posibilidad de penalizar a un compañero de equipo por votación.

LA TECNOLOGÍA DE AQUELLOS DÍAS

"Solamente" ha pasado una década, pero qué lejos quedan ya los productos de hardware que a comienzos de 2003 eran lo más sofisticado para equipar tu PC. ¿Llegaste a disfrutar de alguno de ellos?

› **En el ámbito de las tarjetas gráficas,** las GeForce FX de NVIDIA y las Radeon HD 9000 de ATI (antes de pasar a AMD) competían por lograr el máximo rendimiento en juegos bajo Direct X9. En Tecnomanías recomendabamos este modelo de Sapphire, con GPU Radeon HD 9700 Pro, con 128 MB y conexión AGP8X, ¡la caña!



› **Los chips de AMD e Intel** también mantenían uno de los momentos más disputados en su ya larga pugna. Acababan de aparecer el Athlon XP 2700+ y 2800+ con sus 300 MHz para el Front Side Bus. ¡Costaban unos 180 € nada menos y eran lo más!

› **Rarezas no faltaban,** este P5 Wired Glove. Era una especie de guante que podía ser utilizado como un ratón y costaba 130 €. Para «Black & White», molaba.



MICROMANÍA TERCERA ÉPOCA

La revista de Febrero de 2003 fue, en gran medida, una ventana al futuro de todo lo que ese año nos iba a deparar. Las secciones de Review y Solución nos devolvían a un presente que también discurría de lo más interesante.

Las grandes promesas para 2003





Apostábamos por 10 juegos que se convertirían en las joyas del año. Seleccionar algunos como «Doom III» o la adaptación de «Halo» era obvio, pero también incluimos otros con los que no estaba tan claro, como «Praetorians» o «Tron 2.0».

La nueva referencia en la velocidad iba a ser «PRO Race Driver»

Codemasters iniciaba con la grandiosa saga de la que es heredera el actual «GRID 2». «PRO Race Driver» se dejaba ver y te describíamos cómo iba a ser la "carrera de tu vida", dado que el juego se centraba en la figura del piloto.



Soluciones pasito a pasito



El juego de James Bond del momento, «Nightfire», no se basaba en ninguna peli, pero es uno de los mejores "007" que se recuerdan. Aquí te ayudábamos a sacar partido a los cachivaches, a lo "Q".

Lara Croft se disponía a emprender su viaje más osuro

«Tomb Raider: El Ángel de la oscuridad» era uno de los juegos más presentes en la revista. Estaba en el reportaje de las "10 Joyas..." En un primeras "Pantallas" y también en nuestra galería, posando con su compañero de reparto.



MICROMANÍA 58, SEGUNDA ÉPOCA

El fenomenal «Stunt Island» nos conquistó para convertirse en la portada. También destacábamos el avance de «X-Wing» y las guías de los populares «Humans» y «Arma Letal»

Hace 20 años

Los juegos de simulación en PC se codeaban con los arcades, los juegos de estrategia y las aventuras más populares.

La revista de marzo de 1993 debió ser –modestamente– un número de lo más gratificante para los aficionados a los simuladores de vuelo. Los títulos que presentábamos iban a convertirse en clásicos memorables. ¿Qué aficionado a volar en PC que viviese aquella época no se acordaría del «Stunt Island» de Disney, del «B-17» Flying Fortress» de Microprose o de «X-Wing» de LucasArts?

Creatividad y riesgo

Nuestro "megajuego" de aquel número era el título que destacábamos en portada, «Stunt Island». Con él, Disney desafiaba nuestra creatividad como cineastas, planificando arriesgadas escenas de acción aérea que luego podías llevar a cabo como especialista pilotando los aviones... Adrian Stephens, uno de sus diseñadores, nos contaba en una entrevista cómo surgió la idea y las vicisitudes de su desarrollo. Uno de los elementos clave de «Stunt Island» era su magnífico editor cinematográfico. Completo, intuitivo y lleno de posibilidades, representaba todo un hito en la jugabilidad que habíamos conocido en los videojuegos domésticos de PC. Aunque no llegó a impulsar la aparición de más juegos así, «Stunt Island» sí fue un pionero que se adelantó años a lo que después llegaríamos a ver con los editores "sandbox".

Por su parte, el análisis de «B-17» y el avance de «X-Wing» auguraban una edad de oro de la simulación.

«X-Wing» prometía un combate espacial en Star Wars que podía ser épico.

Territorio arcade

Las aventuras, como «Space Quest I», y los puzles con juegos como «The Humans» y «Gobliins» también eran protagonistas de aquellos días. Pero dada la coincidencia de multitud de plataformas de consola, recreativas y ordenadores, el arcade que encajaban en todas partes, era el género más prolífico. Lo mismo podías jugar un «Streets of Rage 2» o «Terminator 2» en SEGA Mega Drive que un «Super Star Wars» en Super Nintendo o un «Batman Returns» en Game Gear.



Había tantas cosas que hacer en «Stunt Island» que el juego te hacía pasar una y otra vez por su menú para no perderte.



SI BUSCABAS BRONCA...

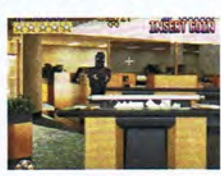
La tenías asegurada. Los arcades "beat 'em up" que se habían hecho tan populares den las máquinas recreativas, irrumpían a tortas en las máquinas domésticas con éxitos que dieron lugar unas cuantas sagas. «Streets of Rage 2», de SEGA para su Mega Drive, fue una de las mejores. La acción se desarrollaba por oleadas mientras ibas avanzando en escenarios 2D de scroll lateral, hasta el jefe final. Sacarle partido a los movimientos especiales era todo un desafío.

Las recreativas más populares

LETHAL ENFORCERS

La sensación de los salones recreativos de entonces era «Lethal Enforcers». O, como seguramente lo recuerdes, "la máquina de las pistolas". Al juego de disparo con infrarrojos –que «Operation Wolf» había puesto de moda– esta máquina de Konami le ponía dos pistolas para jugar en compañía. Tenías un sistema de carga, más libertad y los gráficos reales digitalizados eran toda una novedad.







FIXEIGHT

Mucho más convencional –a pesar del nombrecito– era «Fixeight» de los japoneses de Toaplan. Era también un arcade de disparos, pero desde una perspectiva cenital. Como medio para descargar adrenalina era de lo más eficaz. Uno acababa exhausto jugando. Por supuesto, contaba con incontables armas, enemigos y varios personajes seleccionables.







CES DE LAS VEGAS EN 1993

La tecnología dirigida al uso cotidiano y al entretenimiento tenía su cita anual en el Consumer Electronics Show de Las Vegas también hace 20 años. Asistían grandes de la industria de entonces como Kodak o RCA y casi todas las compañías de videojuegos. ¿Qué presentaban hace dos décadas?

- **Entre lo más innovador estaba el** Wizard Z-9600 de Sharp un monitor que trasladaba la tecnología de las pantallas táctiles los usuarios. Había también algunos visores inmersivos de realidad virtual.
- **EL CD-ROM.** El nuevo formato, que preparaba su llegada a los ordenadores, fue uno de los protagonistas del CES de 1993. Las grandes compañías de videojuegos empezaron a mostrar los títulos que desarrollaban para el nuevo formato. Así se dejaron ver por primera vez imágenes de «Star Wars: Rebel Assault» de «Ultima 7» y de «Day of Tentacle».



MICROMANÍA SEGUNDA ÉPOCA

El número de Marzo nos descubría el estupendo X-Wing en preview. Los simuladores iban a vivir una gran época en la que se harían muy populares. La diversidad de plataformas vigentes nos hacía contemplar todos los géneros por igual.

De la academia a la Estrella de la Muerte



En «X-Wing» iniciabas una carrera como piloto cadete. Había tres campañas y te permitía pilotar también en el bombardero Y-Wing y el veloz interceptor A-Wing.

Puzles y más puzles para garantizar el futuro de los humanos



Combinando las plataformas y desafíos en forma de puzles, el estupendo «The Humans» de Imagitec podía ponértelo muy difícil. Por eso dedicamos muchas páginas para ayudarte a resolverlos con consejos paso a paso.

Una misión en la fortaleza volante



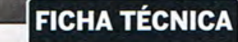
Desde el momento en el que lo vimos por primera vez, Microprose nos dejó claro que «B-17» era mucho más que un simulador. Era la recreación completa de las misiones de los pilotos de los B-17 en la Segunda Guerra Mundial.

Los juegos de película imponían su ley en las consolas



El año anterior se habían estrenado en cine Batman Returns y Terminator 2. Unos meses después, las compañías de videojuegos ya tenían preparado sus respectivas adaptacionespara las consolas de la época.

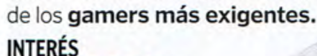
¡Gráficos al máximo y potencia total!



NVIDIA GFORCE GTX TITAN

El impacto de la GeForce GTX TITAN ha sido mayor que el de los modelos de gama alta que, eventualmente, inauguran una nueva generación de gráficas. La TITAN es una **GPU independente de la serie GeForce 700** en camino, a pesar de que estas tarjetas también se basan en el **núcleo GK110** y la **arquitectura Kepler**. Por eso, la TITAN es un modelo sin concesiones, con GPU y memoria optimizadas para ofrecer el máximo rendimiento, implementando la última tecnología de gráficos 3D. Sin embargo, a pesar de su elevado coste, no se trata de un mero demostrador tecnológico, es también una gráfica "práctica" dentro del sector al que va dirigida: el de los **gamers más exigentes.**

INTERÉS

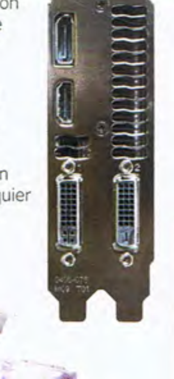


FICHA TÉCNICA

- **Hardware:** Tarjeta gráfica de alta gama
- **Fabricante:** NVIDIA (modelo de referencia)
- **GPU:** GeForce GTX TITAN (876 MHz)
- **Núcleos CUDA:** 2688
- **Memoria:** 6144 MB GDDR5
- **Interfaz de memoria:** 384-bit
- **Tecnologías NVIDIA:** SLI ready, PhysX, 3DVision, anti-alias FXAA y TXAA, GPU Boost 2.0 y NVIDIA Surround.
- **Otras tecnologías:** DirectX 11.1, OpenGL 4.3, Shader Model 5 y Blu-ray 3D ready
- **Resoluciones máximas:** 4096x2160 digital y 2048x1536 en VGA
- **Consumo:** 250 W
- **Precios:** entre 969 y 999 € (sin OC)
- **Web:** *www.nvidia.es*

CONEXIÓN Y ESPECIFICACIONES

Las distintas variantes de las GTX TITAN están equipadas con conexiones HDMI (con soporte HDCP), Dual Link DVI-D, DVI-I y Display Port. Internamente admiten una entrada de audio HDMI y se conectan PCIe 3.0. Ocupan **doble ranura** de slot y miden unos 27x 11 cm. Con **una fuente de 600 W** pueden funcionar, por lo que casi cualquier PC estándar puede admitirlas.



RENDIMIENTO CON JUEGOS



El rendimiento de la TITAN con juegos de última generación es actualmente el máximo en el ámbito de gráficas con una sola GPU. Esta potencia se combina con tecnologías de última generación como **GPU Boost 2.0**, que mejora la eficiencia y el consumo de la gráfica en cualquier condición, incluso con las configuraciones de detalle gráfico más exigentes para juegos como «Crysis 3» o «Metro: Last Light».





3D MARK



Los test con 3DMark 11 y con Fire Strike Extreme desvelan un rendimiento altísimo y estable en equipos similares para diferentes parámetros de test. Las TITAN sólo son superadas por las gráficas con GPU's duales de alta gama y sólo en algunas pruebas.

EQUIPO DE TEST DE MICROMANÍA	
Controlador GPU:	9.18.13.1409
CPU:	Intel Core i7-2700K
Reloj de la CPU:	4700 MHz
Memoria RAM:	8 GB (2 módulos 4 GB DDR3 800 MHz)

Test FIRE STRIKE EXTREME (4.17): Score: **5281**
Gráfico: 5523 / Físico: 12332 / Combinado: 2464.
Puedes comparar nuestros resultados en: **www.3dmark.com (Hall of Fame)**

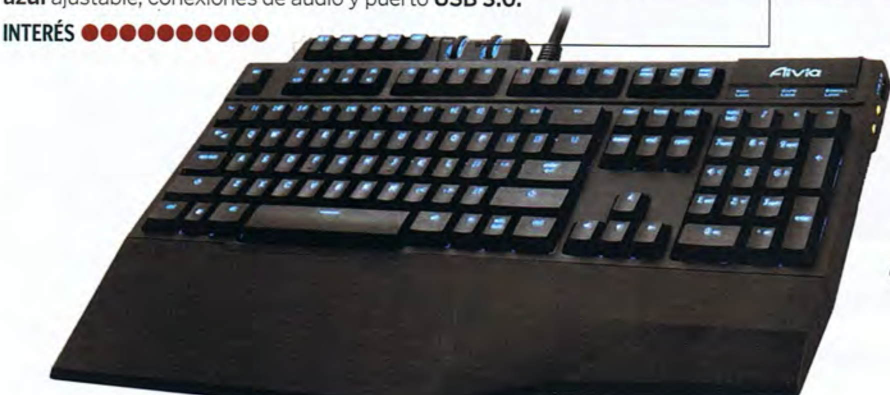
Tacto mecánico y base estable

AIVIA OSMIUM

» TECLADO GAMING » Precio: 109 €
» Más información: GIGABYTE » *www.gigabyte.com.es/products/*

Los periféricos Aivia han sigo galardonados con varios premios de **diseño** y no es para menos. El Osmium por fin está disponible con **teclas en Castellano** y es un teclado **mecánico idóneo** para largas sesiones de juego. Cuenta con **iluminación azul** ajustable, conexiones de audio y puerto **USB 3.0.**

INTERÉS ●●●●●●●●●●

¡La gráfica más potente del mundo!

SAPPHIRE RADEON HD 7990 DUAL GPU

» TARJETA GRÁFICA DE ALTA GAMA » Precio: 989 €
» Más información: Sapphire » *www.sapphiretech.com*

Si la TITAN te parece brutal, Radeon HD 7990 dual te va a resultar escandalosa. No es, de origen, tan avanzada, pero con sus **dos** soberbios **núcleos** consigue **los resultados más altos en test de rendimiento** y juegos. Es más grande y consume más (375 W), pero soporta los estándares más avanzados y en este modelo de Sapphire incluye **8 juegazos,** incluyendo «BioShock Infinite», «Crysis 3» «Tomb Raider», «Far Cry 3» «Deus EX HR».

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Precisión y comodidad

LOGITECH G700S

» RATON GAMING » Precio: 100 €
» Más información: Logitech
» *www.logitech.com*

La firma Logitech ha renovado toda su gama de periféricos de PC para jugar con teclados rediseñados y cuatro nuevos ratones. El **G700s es el más avanzado.** Un ratón **inalámbrico,** (USB) con sensor **láser**, superficie antideslizante, **13 botones programables** y soporte para macros complejas.

INTERÉS ●●●●●●●●●○



HEADSET LOGITECH G430



Dentro de la serie de periféricos **G de Logitech** también se incorporan dos nuevos headsets. El G230 ofrece sonido estéreo y costará 60 €. El **G430**, al que corresponde la imagen, es un headset con sonido envolvente **Dolby Heaphone 7.1** y costará unos 80 €.
www.logitech.com

THRUSTMASTER HOTAS WARTHOG FLIGHT STICK

Si te gustan los simuladores de combate aéreo pero no quieres espacio (o presupuesto) para un conjunto HOTAS competo Thrustmaster comercializa ahora por separado, la palanca **Flight Stick** Warthog por 249€. Son 150 € menos que el HOTAS con acelerador.
www.thrustmaster.com

MSI GT70 DRAGON EDITION



¿Quieres jugar en un portátil pero sin renunciar a las más altas prestaciones? En tal caso, puedes considerar el nuevo MSI GT70 Dragon. Un equipazo con chip Core i7-3630, diseño gaming, 16GB y una GPU GTX 680. Su precio 2.299 €.
es.msi.com

LOGITECH G19S



Entre la recién renovada **Serie G** de periféricos gaming de Logitech, destacan especialmente Los teclados **G19s y G150s**. Ambos son rediseños con un **recubrimiento hidrófobo**, mejor acabado y mejor tacto. El G19s de la imagen aún no está disponible, pero sí el G510s a un precio de 125 €. **www.logitech.com**

THRUSTMASTER FERRARI 458 CHALLENGE WHEEL ADD-ON



Muchos amantes de las carerras invirtieron, en su día, en el imponente **F1 T500 Integral**. Si tú eres uno de ellos y apetece gustaría tener un volante GT para cambiar el de F1, aquí llega el add-on réplica el **Ferrari GT**, (99,99 €).
thrustmaster.com





Una pantalla de cine para tu PC

LG FLATRON 29EA93-P LED H+D

» MONITOR DE GAMA ALTA » Precio: 515 €
» Más información: LG » *www.lg.com*

¡Un monitor de 29" en formato panorámico **21:9 UltraWide** con resolución de hasta 2560x1080 y con tecnología IPS! Permite conectar dos dispositivos portátiles, dividir la pantalla en cuatro e incorpora dos **altavoces** y conexión para auriculares. Como su tiempo de respuesta es de sólo **5ms** es también perfectamente apto para juegos.

INTERÉS

Plataforma para Sandy Bridge E

GIGABYTE GA-X79-UD3

» PLACA BASE » Precio: 193 €
» Más información: GIGABYTE » *www.gigabyte.com*

La combinación de placas base con chipset **Intel X79** y procesadores **Sandy Bridge E** es la que sigue ofreciendo mejor rendimiento para equipos de sobremesa. Esta placa de Gigabyte es una elección muy acertada. Lo tiene todo: soporte para lo más avanzado, buen equipamiento y un precio razonable.

INTERÉS

Acceso a tus datos a toda velocidad

CRUCIAL M500 120 A 480 GB 2.5" INT. SSD

» DISCO SSD » Precio: 99 a 305 €
» Más información: Crucial » *www.crucial.com/eu/*



Los discos SSD son ya una solución más que recomendable para instalar datos de sitema y optimizar el funcionamiento del ordenador. Esta gama de Crucial con discos internos de 2,5" cuenta con **modelos de 120, 140, 480** y hasta 960 GB, todos con **interfaz SATA6** y **altos ratios** de lectura/escritura (500 y 400 MB/s).

INTERÉS

Sonido 7.1 para tus auriculares

ASUS XONAR U7

» TARJETA DE SONIDO EXTERNA » Precio: 99 €
» Más información: ASUS » *www.asus.es*

Si juegas en PC con headset pero el sonido del chip integrado en tu equipo no te convence, la Xonar U7 puede ser lo que buscas. Es la única tarjeta con **amplificador para auriculares** e incorpora la tecnología **Dolby Home Theater v4**.

INTERÉS

Sonido estéreo y 3D virtual

SENNHEISER HS PC 363 D 7.1 PC USB R

» HEADSET » Precio: 254 €
» Más info.: Sennheiser » *en-de-sennheiser.com*

Sennheiser es uno de los mayores especialistas en headsets de todo tipo. Tienen también una línea para **juegos y entretenimiento** en PC, a la que acaba de incorporarse **PC 363**. Es un headset estéreo pero con una acústica de lujo y con el sonido surround virtual 7.1 de **Dolby Pro Logic IIx**.

INTERÉS



Aceleración gráfica inteligente

ZOTAC GEFORCE GTX 650 TI BOOST

» TARJETA GRÁFIA DE GAMA MEDIA » Precio: 162,90 €
» Más información: ZOTAC » *www.zotac.com*



Alejada de las costosas gráficas de gama alta, las nuevas **GPU GeForce GTX 650 Ti Boost** ofrecen una solución de compromiso, entre precio y rendimiento, con tarjetas bastante **asequibles** pero capaces de manejar juegos con un **alto nivel de detalle gráfico**. La ZOTAC GeForce GTX 650 Ti, con sus 2 GB GDDR5 y cuenta con Boost para un **overcloking** inteligente **automático** muy eficaz.

INTERÉS ●●●●●●●●●●

Ratón inalámbrico y presentador

GIGABYTE AIVIA NEON

» RATÓN - PRESENTADOR » Precio: Por determinar
» Más información: GIGABYTE » *www.gigabyte.com*



El nuevo Aivia Neon es un versátil periférico de control que ha ganado un **premio reddot** por su diseño. Puedes utilizarlo como ratón inalámbrico con su **sensor láser de 1200ppp,** como un dispositivo presentador o mando a distancia y también como un puntero láser. Tiene un diseño ergonómico y emplea una **batería de litio.**

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Sonido con potencia y sin cables

CREATIVE T3150 WIRELESS BLUETOOTH 2.1

» ALTAVOCES » Precio: 69,99 €
» Más información: Creative
» *es.store.creative.com*



El T3150 utiliza la conexión **inalámbrica bluetooth** para liberarse de los engorrosos cables al PC. Tiene una potencia de 2 W por canal, 5 W el subwoofer y **permite vincular otros dispositivos** aparte de tu PC, como tablets y smartphones, con un alcance de hasta 10 m.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

TOSHIBA PORTEGE Z10T



Los **ultrabooks convertibles** cada vez son más habituales... Estos ordenadores, a veces portátiles y a veces tablets empiezan a integrar sistemas y hardware de lo más interesantes. El Portege Z10T vendrá este verano con una pantalla de **11,6", chip Intel y Windows 8. toshiba.es**

MOUNTAIN GTM 3000



Mountain ha incorporado un nuevo equipo más potente a sus gama de ordenadores de sobremesa para gamers. El GTM 3000 tiene una configuración de partida con **CPU Core i7-3930K, 8 GB DDR 1600, discos SSD y HDD** y una gráfica GeForce GTX670, pero casi todo es ampliable. Su precio, unos 2.220 €. **www.mountain.es**

SCYTHE KAMA PANEL 3.1



Las cajas de los ordenadores de sobremesa no siempre vienen bien equipadas. Para eso, están los **paneles frontales** que pueden añadir cualquir cosa, como este Kama Panel 3.1 de Scythe, con puertos USB 3.0, lectores de tarjeta display de **monitorización, bahía SATA...** Cuesta unos 35 €. **www.scythe-eu.com/en**

AMD RADEON HD 8570

Por fin nos llegan las primeras **Radeon HD 8000** retail. No se trata de una generación pero sí trae **nuevas caracteristicas** más potencia gráfica y arquitectura optimizada para juegos **GCN**. En la gama básica, las Radeon 8570 en retail llegan por menos de 100 €. **www.AMD.com/es/**

REALIDAD AUMENTADA EN PROYECTO

El próximo 11 de Junio, permanece atento al **Imagine Cup** que Microsoft convoca en San Petersburgo. El sistema SRGX de realidad aumentada presentado por Sergio Rivas competirá con otros 400 proyectos universitarios de todo el mundo **imaginecup.com**





¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

DISFRUTA DE LA VELOCIDAD



Se aproximan títulos como «GRID 2» y la F1 va a comenzar... Si quieres disfrutar de la velocidad a tope, el volante de Thrustmaster Ferrari F430 te ofrece un tacto y acabado realista y un buen manejo. Cuenta con cambio de marchas por levas, rueda "Manettino" y un potente motor Force Feedback con tecnología Touchsense. Su precio es de 109 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: NZXT Phantom 410	89 €
PLACA BASE: ASUS P8Z77-V PLUS	142,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 3570K	212,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: GIGABYTE GTX 660 2GB OC	199,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2410T (LED 24" 3D)	270 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.622 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster Run&Drive Wireless 3 en 1	28 €
Sennheiser PC 333D G4ME	127 €

MEJOR ACABADO Y MÁS FUNCIONES

Con la renovación de la G-Series de periféricos de Logitech, nos llega el nuevo G510s. Cuenta con un mejor acabado y un barniz UV que lo hace más resistente. Además incorpora 18 teclas de función y tres memorias independientes para hasta 54 macros. Ofrece retroiluminación en color y un LCD monocromo. Su precio es de 119 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

ASUS P8Z77-V PLUS

142,90 € · Más información: ASUS · www.asus.com

Existen un buen puñado de tarjetas con chipset de Intel Z77 muy recomendables y con precios incluso por debajo de los 100 €. Pero ninguna de ellas ofrecen la amplitud de opciones y equipamiento de la P8Z77 PLUS. Admite los últimos chips Ivy Bridge (3770K) 32 GB de RAM en doble canal hasta el estándar DDR3-2400 tiene conexiones SATA, USB 3.0, sonido integrado y de red 10/100/1000 Mbit/s.

Producto recomendado micromanía

PROCESADOR

AMD FX-8120

- 182,90 €
- Más información: AMD
- www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 3970X

- 969 €
- Más información: Intel
- www.intel.com

Intel introduce un nuvo chips Core i7 Sandy Bridge-E aún más potente para socket 2011 que se sitúan como el tope de gama. La variante 3970X dispone de seis núcleos a 3500 MHz.

TARJETA GRÁFICA

ZOTAC GEFORCE GTX 650 TI BOOST

162,90 € · Más información: ZOTAC · www.zotac.com

Las gráficas con GPU GTX 650 Ti equipads con Boost mejoran notablemente el rendimiento gráfico, con un overcloking inteligente que actúa automáticamente. En el modelo de ZOTAC, contamos con 2 GB GDDR y las últimas tecnologías gráficas. Soporta DirectX 11.1, OpenGL 4.3, PhysX, Surround y Blu-ray 3D. El diseño de doble ventilador es también muy eficaz y bastante silencioso.



CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

- 64 €
- Más información: Zalman
- www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

COOLER MASTER COSMOS II

- 384 €
- Más información: Cooler Master
- www.coolermaster.com

La Cosmos II tiene un diseño soberbio y espectacular, con detalles ingeniosos. Admite gráficas de hasta 385mm y placas XL-ATX. Su frontal tiene conexiones 2x USB 3.0, 2xUSB 2.0, audio in/out y eSATA.

MEMORIA

G.SKILL DIMM 16 GB DDR3-1866 KIT (2X8GB)

142 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Entre las nuevas memorias de la serie Trident X de G.Skill, destaca este kit F3-1866C8D-16GTX, con excelentes prestaciones. Con el puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos. Funcionan a 1333 MHz, estándar más extendido en las placas base modernas y están optimizados para los nuevos chips de Intel y AMD. Su tasa de latencia es de CL8-9-9-24-2N.

Producto recomendado micromanía



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

- 42,49 €
- Más información: ASUS
- www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

- 249,99 €
- Más información: Creative
- es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 109,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

MSI BIG BANG-X POWER II

- 409 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

La Big Bang Power II es la placa con chipset X79 más brutal para los nuevos Core i7 (socket 2011) soporta 128 GB memoria en 4 canales e incorpora sonido THX TruStudio PC.

INTEL CORE I5 3570K

- 212,90 € - Más información: Intel - www.intel.com

Los Ivy Bridge están fabricados en tecnología de integración de tan solo 22 nm, pero son compatibles con el socket 1155. El chip más equilibrado es este i5-3570K (desbloqueado para overclocking). Cuenta con cuatro núcleos a 3400 MHz e incorpora compatibilidad con puertos PCI-Express 3.0 y USB 3.0 nativa. Intel ha puesto mucho énfasis en perfeccionar la GPU integrada (Intel HD 2500), que es compatible con DirectX 11 y Shader Model 5.0.



SAPPHIRE RADEON HD 7770 OC

- 132,90 €
- Más información: Sapphire
- www.sapphiretech.com

Esta Sapphire con GPU HD 7770 se sitúa en la gama media, pero última generación añade mejores prestaciones y es compatible con las últimas tecnologías como DirectX11.1 y Shader Model 5.0.

ZOTAC GEFORCE GTX TITAN

- 969 €
- Más información: Zotac
- www.zotac.com/es/

Ya están disponibles las nuevas GeForce GTX Titan, con la GPU más potente y avanzada que puedes instalar en tu PC. La Titan de Zotac tiene 6144 MB de memoria y un interfaz de 384 bit.

NZXT PHANTOM 630

- 189,90 € - Más información: NZXT - www.nzxt.com

El precio de la Phantom 630 es más caro de lo esperado, incluso dentro de la gama de NZXT. Sin embargo, los más exigentes sabrán apreciar las innovaciones con las que cuenta esta caja de plástico y acero. Un avanzado sistema modular de discos duros, capacidad para 9 ventiladores con control de velocidad. Admite radiadores de refrigeración por líquido. No le faltan puertos USB 3.0x2 USB 2.0x2, conexión de audio, lector de tarjetas y filtros anti-polvo.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € - Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB y este kit, el más básico de Beast. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overcloking.

GEIL DIMM 32 GB DDR3-2666 QUAD-KIT

- 699 € - Más información: GeIL
- www.geil.com.tw/Spanish/home

Existen kits de 32 GB DDR3 2400 para cuádruple canal y sistemas con chipset Intel X79 por la mitad, pero este kit DDR3 2666 es hoy por hoy, el no va más de las memorias.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € - Más información: Creative - es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

SONIDO ATRONADOR Y SIN CABLES

El nuevo conjunto **T6 Series II** de Creative ofrece **sonido envolvente** de altísima calidad en combinación con un **sistema inalámbrico.** Además se le puede conectar cualquier dispositivo de audio mediante **Bluetooth.** Reproduce un sonido 5.1 para películas, juegos y música. Su precio recomendado es de **399 €.**



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos II ATX	384 €
PLACA BASE: MSI Big Bang Power II	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 3970X	969 €
RAM: GelL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: ASUS GTX 690	1.099 €
TARJETA DE SONIDO: Creative SB Recon3D Fatality Champ.	200 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	6.275 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €



GRAFICOS 3D EN 27 PULGADAS

La gama de monitores gaming de BenQ tiene en el XL2720T el modelo superior, con sus 27 pulgadas en un formato **panorámico 16:9.** Cuenta con una pantalla LCD con resolución de 1080p y un tiempo de respuesta de 1 ms. Pero lo mejor es que soporta **graficos 3D estereoscópicos** con unas gafas 3DVision. Cuesta 519 €.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Relic/SEGA**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **25 de junio de 2013**

www.companyofheroes.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **estrategia bélica en tiempo real**, en el frente oriental durante la Segunda Guerra Mundial.
- La **campaña individual te pondrá al frente del ejército rojo**, luchando contra los alemanes.
- Podrás personalizar tus unidades para el multijugador con el **editor "Army Customizer"**.
- En el multijugador podrás manejar **al ejército ruso o al alemán**.
- Incluirá batallas sueltas en **modo escaramuza en el multijugador.**

Primera Impresión

Ha tardado lo suyo, pero el regreso de «Company of Heroes» tiene visos de nuevo clásico en la estrategia bélica moderna, con un lavado de cara en lo técnico y en la jugabilidad.

¡Desde Rusia, con estrategia!

Company of Heroes 2

La guerra es un infierno, pero ¿cómo es posible tiritar en el Infierno? Hombre, también hay fuego y explosiones... Con tanto cambio de temperatura te vas a resfriar. ¿Una bufanda?



¿Quieres ganar la Segunda Guerra Mundial? Pues empieza por defender la Madre Rusia en el regreso de la mejor estrategia bélica moderna para PC.



SABÍAS QUE...

al igual que en otros títulos de estrategia de Relic, el estudio ha incorporado un editor, el "Army Customizer", de modo que podrás personalizar tus ejércitos con "skins" para unidades, así como comandantes y boletines de inteligencia?



¡Ay, que te resbalas! El invierno no sólo es nieve y frío, también hielo. ¡Mucho ojo!



¿Qué te creías? ¿Que los alemanes se iban a estar tocando el ombligo? Si quieres conservar Stalingrado, no menosprecies al Reich.

VIVE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EN EL FRENTE ORIENTAL AL MANDO DEL EJÉRCITO ROJO

La tremenda relevancia que el frente oriental tuvo para el Tercer Reich en la Segunda Guerra Mundial –afortunadamente, para bien de todos... menos para los nazis, claro– apenas sí ha tenido repercusión mediática moderna en películas y videojuegos. No hablamos, claro, de libros de historia ni documentales, que ahí la cosa ha sido profusamente explicada e investigada. No, hablamos de ocio. ¿Es la guerra un asunto de diversión? Hombre... pues en lo virtual, sí, qué narices. En lo real es otra cosa, claro.

Pero no fue hasta el estreno de "Enemigo a las Puertas" cuando la Batalla de Stalingrado, las proezas del ejército ruso y el protagonismo de aquel General Invierno que machacó a las fuerzas de Napoléon en su retirada –igual que al ejército alemán algo más de un siglo después– empezó a hacerse popular también en los juegos. Y, sin embargo, salvo excepciones, el Ejército Rojo nunca había sido protagonista absoiluto de uno.

Guerra invernal

Relic ha venido a cubrir ese apetitoso hueco poco explorado con «Company of Heroes 2», en una de las más atractivas e inteligentes decisiones de diseño para un juego de estrategia bélica, porque en su nueva producción entrará en juego como nunca has visto uno de los apartados antes mencionados: la climatología. El frío, la nieve, el hielo. Los Stark dirían que se acerca el invierno, pero con «Company of Heroes 2» ya podemos decir que está aquí. ¡Y es terrible!

Efectivamente, no sólo el frío, el hielo y la nieve serán determinantes en muchas misiones de «Company of Heroes 2», sino que casi tendrán más protagonismo que tu ejército, y cada movimiento que hagas y cada deci-

SE PARECE A...



› COMPANY OF HEROES
El antecesor del juego de Relic marca las bases del diseño y jugabilidad de esta segunda parte.



› WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR 2
Ciencia ficción y fantasía futurista para una estrategia muy dinámica.





¡Que vienen los tanques, cuidado! La fuerza de los carros de combate te ayudará en las batallas.

ES LA GUERRA

Las claves del combate en el frente oriental



El General Invierno. Además de parte importante de la ambientación, el frío es un componente esencial del diseño de acción y la jugabilidad. Cuanto más tiempo estén tus hombres a la intemperie más salud perderán y podrían morir de frío.



¡Fuego desde el aire! El apoyo aéreo será vital en muchas de las misiones del juego. Podrás pedir bombardeos de ciertas zonas, soporte aéreo de los IL-2 o arrasar puntos concretos ocupados por artillería enemiga. Pero su número es limitado.



Ocupación y avance. Como en «Company of Heroes», la conquista de puntos estratégicos seguirá siendo clave. También la ocupación de estructuras será vital para el avance. Pero el enemigo no se quedará quieto y reclamará lo que es suyo...



LAS BATALLAS SERÁN MUCHO MÁS REALISTAS GRACIAS A LA NUEVA TECNOLOGÍA GRÁFICA DE RELIC

sión que tomes se verán influidos por las adversidades climatológicas. O más te vale que las tengas en cuenta, porque si no, tus muchachos durarán poco. ¡Podrán morir de frío!

En las misiones donde la nieve y el frío dominen el escenario –y serán muchas– tendrás que llevar a tus hombres de un punto estratégico a optro acompañados por ingenieros capaces de montar fogatas que los calienten. Moverse a la intemperie conllevará que, según pase el tiempo, pierdan puntos de vida, y tendrás que encargarte de que perder muchos hombres porque los recursos serán limitados. Y, por si te parece poco, luego tendrás que tener cuidado con el hielo, sobre todo al avanzar con los carros. ¡El suelo será frágil!

Captura y avanza

Precisamente, el control de puntos estratégicos en los mapas de «Company of Heroes 2» volverá a ser clave en el diseño de muchas misiones, pero no en todas. Relic ha aportado nuevos diseños para las misiones que van desde el avance continuo, hasta la defensa de estructuras, la escolta de civiles y otras que aparecen como misiones secundarios en medio de una batalla. Las posibilidades que quieren explotar con estos nuevos diseños son enormes, a lo que hay que condicionar la estructura y diseño de los propios mapas, en los que también entrará en juego otro factor innovador: el campo de visión.

Lo que Relic llama "TrueSight" no es un aspecto realmente inédito en los juegos de estrategia. Si llegaste a jugar los «Commandos» de Pyro Studios, el área de visión era un aspec-



Y ya lo sabes, si estás muy apurado... ¡que el cielo te ayude! Bueno, más bien los aviones desde el cielo. Porque el apoyo de los bombarderos será vital.

¡Guerra total entre el ejército rojo y el Reich!

Aunque la campaña de «Company of Heroes 2» te pone al mando del ejército soviético, el multijugador sí te permitirá escoger cualquiera de los dos bandos. De todos modos, todas las unidades que veas en la campaña estarán disponibles en el multijugador, así que aunque no las hayas manejado antes previamente, sí podrás conocer las unidades alemanas a la hora de enfrentarte a tus rivales en las batallas online.



Estructuras, vehículos, artillería... Las opciones en la batalla son enormes. ¡Úsalas!





Una buena posición sobre el terreno es clave, soldado. La IA de «Company of Heroes 2» apunta alto, pero tus decisiones son primordiales.

to fundamental en el diseño y la jugabilidad de todos los títulos de la saga. Ahora, Relic retoma aquel concepto y lo aplicará en esta segunda parte de «Company of Heroes» con una influencia determinante en tus tácticas y estrategias sobre el campo de batalla.

Espectáculo bélico

La campaña de «Company of Heroes 2», centrada en el Ejército Rojo, será un espectáculo total gracias a la nueva tecnología gráfica de Relic con el Essence Engine, que combinará la potencia y flexibilidad total en el control de la cámara con el elevado detalle de los escenarios y modelos. Algo que también se verá en el modo multijugador, en que, ahí sí, tendrás opción de manejar no sólo al bando soviético sino también al ejército alemán.

En ambos modos de juego, la gestión de tus escuadrones –ya sabes que las unidades no se manejan como entidades individuales– en sus habilidades específicas tendrá, también, una especial relevancia para el desarrollo de cada batalla, y el uso de coberturas será fundamental, ya sean trincheras, estructuras o edificios, gracias a los que podrás fortificarte temporalmente. En definitiva, la guerra más alucinante que hayas visto en un juego de estrategia. Y ya, por fin, está casi aquí... **A.C.G.**



¿De verdad sabes quién eres?

Remember Me

¿Has oído eso de "tener memoria de pez"? ¿Te acuerdas de Dori, la de Nemo? ¡Pues imagina tener así la cabeza en el año 2084!

Las sociedades urbanas futuristas, por lo general, suelen presentarse de forma bastante negativa en juegos, películas, novelas, lo que es lógico. ¿A quién le interesa una historia futurista de ciencia ficción donde todo es perfecto y de color de rosa? ¡Pronto se iban a acabar los guiones! El caso es que cuando no se trata de lluvia ácida, replicantes, superpoblación, pandemias, hipertecnificación, etc. siempre surge algo que despierta nuestros peores miedos, los retuerce y nos agarrota ante la deshumanización extrema a la que parece que nos vamos a ver abocados en el futuro de aquí a unas cuantas décadas... o al paso que vamos, quién sabe si dentro de unos meses.

«Remember Me» usa un poco de todo esto, le añade una gotitas de actualidad, con las redes sociales pululando en segundo plano, de forma no muy explícita, y tira también de detalles de novelas clásicas en una sociedad fracturada por la tecnología.

¿Quién eres, Nilin?

Nilin, la protagonista de «Remember Me» despierta, con un terrible dolor de cabeza, en un sitio que no reconocer. De hecho, no sabe qué hace allí. Como tampoco cómo ha llegado y, casi, ni el año que es. Pero es 2084, vive en Neo París y... sí, su memoria se ha borrado. No sabe nada, ni siquiera quién es, a qué se dedica ni qué va a ser de ella. Hasta que una voz surge en su cabeza.

No se ha vuelto loca, oye una voz porque la tecnología lo hace posible. Nilin tiene implantado un Sensen, un chip fabricado por Memorize, la corporación que domina la sociedad futura con el poder que le dan los recuerdos de los seres humanos. Pero Edge, la voz que surge en la cabeza

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **DontNod/Capcom**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **7 de junio de 2013**

www.remembermegame.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción futurista, ambientado en el año 2084**, en la ciudad de Neo París.
- La trama se basa en **el control y la manipulación de los recuerdos gracias al Sensen**, un chip cerebral.
- Los combates se basan en **combos que puedes diseñar a tu gusto**, desbloqueando habilidades.
- Nilin, la protagonista, **puede recuperar recuerdos y alterar la memoria de sus objetivos**.

Primera Impresión

Un juego con una estética cyberpunk, una ambientación oscura y opresiva, un original planteamiento del diseño de acción y libertad para diseñar tus ataques. ¡Promete!



Es el año 2084 y Memorize controla los recuerdos de cada ser humano. No pinta bien, pero los Erroristas, como Nilin, pondrán las cosas en su sitio.



En 2084 no te puedes fiar ni siquiera de tus recuerdos

El Sensen es un chip implantado en todos y cada uno de los habitantes del planeta. En Neo París, donde el juego transcurre, la corporación Memorize controla y manipula a su antojo el poder que le da disponer de los recuerdos de cada humano. Nilin, combatiendo a Memorize, es una experta con sus mismas armas. No sólo puede recuperar los datos de las mentes de sus objetivos, sino alterarlos y reimplantarlos. Es fácil matar sin tocar a tu víctima...



Nilin es una cazadora de recuerdos que también puede alterar la memoria de sus víctimas.



¡Salta, golpea, golpea, salta, salta! El combate se basa en el uso de combos que puedes diseñar a tu antojo, sobre un patrón establecido.

de Nilin, le habla de los Erroristas, a los que pertenece, una resistencia que lucha contra Memorize. El siguiente paso, claro, es escapar.

ACCIÓN, MANIPULACIÓN DE LA MENTE, EXPLORACIÓN... EL PARÍS DE 2084 ES PELIGROSO Y FASCINANTE

Acción y recuerdos

La trama de «Remember Me» tiene bastante miga como para no desvelarte más, pero hay dos pilares sobre los que el diseño del juego de Dont-Nod se asienta y que tienen mucho que ver con el guión: la manipulación de los recuerdos y el combate.

Las habilidades de Nilin se deben, en gran parte, a la tecnología que controla y que la controla a ella: su salud, su agilidad, su capacidad de aprendizaje, su habilidad para alterar los recuerdos de sus objetivos con el Sensen... Nilin es, ya lo hemos dicho, una Errorista –sí, está bien escrito–, una rebelde contra el sistema, lo que en un guión siempre queda de fábula, pero que te complica la vida... ¡todos van contra ti! Y en «Remember Me» los peligros no van a ser pocos.

Vas a encontrar enemigos en los Leapers, ciudadanos mutados por una adicción al Sensen cuyo dolor constante los convierte en un peligro total contra los humanos normales. También están las fuerzas del orden que, en su papel, intentan acabar con los Erroristas. Así que, ¿cómo enfrentarte a todos ellos? Pues con tecnología. Nilin aprende a combatir con combos que puedes diseñar gracias a los implantes del Sensen. Algunos te sirven, incluso, para sanar tus heridas. Sí, un toque de originalidad de lo más resultón.

Y luego, el toque artístico que Dont-Nod está dando a «Remember Me» es sensacional. El motor Unreal 3 se va quedando justito, pero el diseño visual promete ser espectacular. En unos días, podrás disfrutar del cyberpunk, a lo grande. A.P.R.

SE PARECE A...



› ASSASSINS CREED III
La habilidad de Nilin para trepar te recordará a las carreras de Connor por tejados y árboles.



› TOMB RAIDER
La reinvención de Lara Croft también nos muestra a una aventurera de lo más ágil y combativa.



Frío y bichos en E.D.N. III

Lost Planet 3

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Spark Unlim./Capcom**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Junio 2013**

www.capcom-europe.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y ciencia ficción**, ambientado en el planeta helado E.D.N. III.
- El protagonista, **Jim Peyton, pilotará un enorme meca**, que le sirve de arma, transporte y plataforma de extracción.
- Te enfrentarás a **bestias alienígenas**, algunas enormes, al explotar los recursos del planeta.
- Ofrecerá **perspectivas en primera y tercera persona**, dependiendo del tipo de misión, también en los distintos modos multijugador.

Primera Impresión

La tercera entrega de la popular saga de ciencia ficción y acción de Capcom apuesta por la diversidad de misiones, una buena historia y una ambientación que guste a los fans del género.

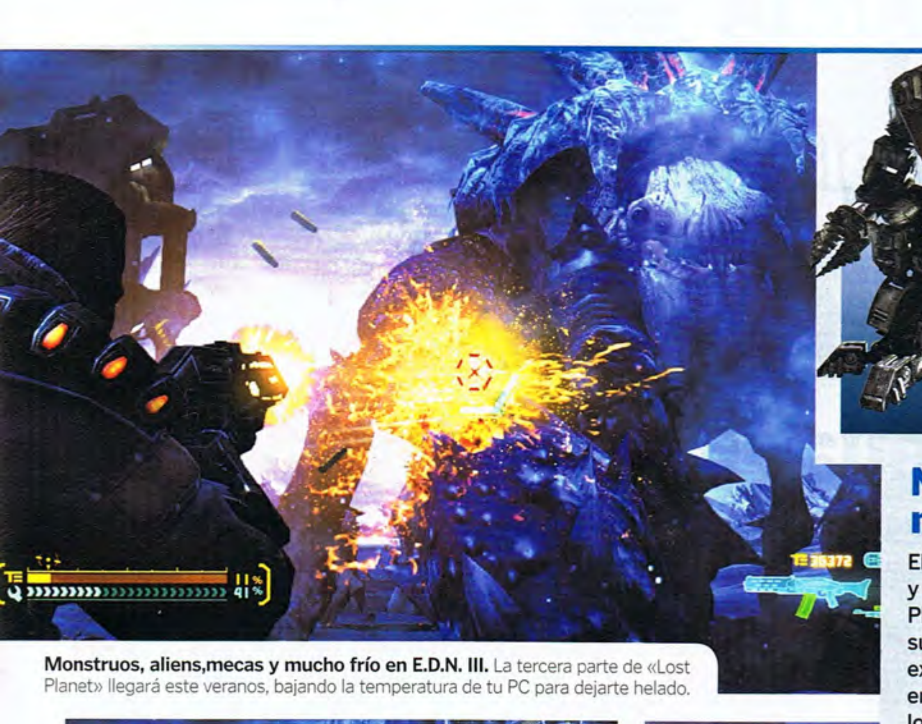
La paga es buena, el meca es una pasada y, bueno, los aliens vienen con lo de currar en otro planeta, pero... ¡vaya frío, amigo!

La historia de Jim Peyton parece la típica de cualquier padre de familia. Hay que poner garbanzos en el plato, así que hay que trabajar duro, aunque sea lejos de casa. La peculiaridad del trabajo de Peyton no es que dependa de la maquinaria. Al fin y al cabo, la maquinaria es habitual en casi todos los trabajos. Tampoco es que esa máquina sea un robot gigante, un meca, de más de 10 metros de altura. Ni siquiera que Jim y su meca trabajen a temperaturas bajo cero. Lo peculiar es que trabajan en otro planeta, E.D.N. III, que además está lleno de una fauna salvaje y hostil, y que salir a currar cada día es jugarse el pellejo a cada segundo. Pero mira, podía ser peor... ¿o no?

Planeta helado

La presencia de Jim en E.D.N. III se debe a la necesidad que existe de conseguir energía térmica que, irónicamente, el planeta posee en abundancia. Para ello, Jim debe usar su meca, que es una máquina con una doble funcionalidad, exactamente igual que las dos funciones de juego que «Lost Planet 3» permitirá y que se corresponden con lo que el meca permite hacer a Jim: combate y exploración, por un lado, y plataforma extractora, por otro.

Estas dos funciones se irán alternando en las misiones que llevarás a cabo en el juego, sumando a ello la acción a pie, fuera del meca. El diseño de los mapas lo exigirá en muchas ocasiones, tanto como para explorar tu base e ir sumando misiones que los distintos personajes te irán encargando. Un diseño que casi parece de juego de rol, género del que «Lost Planet 3» también tendrá un ligero toque, aunque es un juego de acción de la cabeza a los pies.



Monstruos, aliens,mecas y mucho frío en E.D.N. III. La tercera parte de «Lost Planet» llegará este veranos, bajando la temperatura de tu PC para dejarte helado.

No hay nada como un buen meca contra los alienígenas

El "otro" Jim, su vehículo, su robot, su meca. Todo eso y más es parte de lo que verás, serás y jugarás en «Lost Planet 3». El meca de Jim es parte esencial de la trama en su doble vertiente de vehículo –y arma– y plataforma de extracción en E.D.N. III. Varias de las misiones se basarán en su defensa y reparación de los daños provocados por los Akrid mientras perfora el suelo. ¡Ah!, y también tendrá un protagonismo especial en varios modos multijugador.



¡Malditos Akrid! Cuando tu meca se ponga en modo plataforma de extracción tendrás que protegerlo.



Sí, también habrá multijugador en E.D.N. III. De momento, se han desvelado dos modos, pero Capcom asegura como mínimo cuatro.

Es algo que quedará de manifiesto en todas las misiones del juego, pero lo bueno es cómo Capcom plantea esa acción con las dos funciones del meca ya mencionadas.

SOBREVIVE A LOS PELIGROS DE UN PLANETA HELADO Y HOSTIL EN UN JUEGO DE ACCIÓN Y AVENTURA

Gigantes de metal

El meca de Jim es una máquina que podrás usar con libertad en el juego. Podrás bajarte de él en cualquier momento, podrás usarlo para combatir contra grandes enemigos –y, creenos, en «Lost Planet 3» habrá enemigos MUY grandes– y podrás manejarlos como plataforma extractora. ¿En qué consiste la última función exactamente? Si te estás preguntando eso, es bien sencillo. En ciertos puntos de la superficie del planeta tendrás que perforar con el taladro de tu meca para acceder a fuentes de energía. Durante este proceso el meca quedará desprotegido y tendrás que patrullar a su alrededor para mantenerlo intacto. Porque la vibración atrae a la fauna local, los akrid, que intentarán acallar a tu bruto mecánico destrozándolo. Y es que los akrid son unos bichos duros y suelen atacar en manadas, así que ya sabes lo que te tocará. Eso sí, si dañan mucho en sus ataques al meca, podrás repararlo para continuar con tu tarea hasta que la concluyas.

Y, finalmente, «Lost Planet 3» también te ofrecerá un multijugador de lo más intenso, en cuatro modos de los que, de momento, la mitad permanecen inéditos con sus detalles por confirmar. En el multi podrás competir por equipos, en variaciones sobre estándares conocidos –captura de bandera, etc.–, y en algunos de estos modos los mecas también tendrán una participaciónactiva.

«Lost Planet 3» se perfila como un juego de acción intenso y original, repleto de emociones... y frío. **F.D.L.**

SE PARECE A...



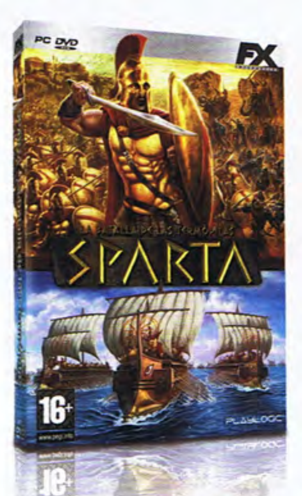
› LOST PLANET 2
La anterior entrega de las aventuras de Jim ya ofrecía alienígenas salvajes y de enorme tamaño.



› DEAD SPACE 3
Varias similitudes en la ambientación espacial y en un planeta helado. Pero aquí hay más sustos.







micromanía te regala

Sparta

La batalla de las termópilas

Hacer Historia es fácil si tienes un PC y dispones de uno de de los juegos de estrategia más divertidos. ¡Conquista el Mediterráneo!

A todos los que hemos disfrutado del 300 de Frank Miller o hemos visto la película de Zack Snyder en el cine seguro que se nos ha pasado por la cabeza meternos en la piel de un espartano y convertirnos en un héroe inmortal, como los soldados de Leónidas. Sí, no es algo sencillo, pero el lanzamiento de «Sparta: La Batalla de Las Termópilas», consiguió, en cierta manera, hacer realidad esa fantasía, aunque en un PC y como uno de los juegos de estrategia más alucinantes de 2007.

Y es que el juego de World Forge y FX Interactive ofrecía exactamente aquello que podíamos esperar, y mucho más. Para empeza, este juego de estrategia histórica no nos limita a una campaña con las fuerzas de Esparta, sino que ofrece tres campañas distintas, sumando egipcios y persas a nuestro control directo, lo que es ya un aliciente enorme, al que sumar la variedad de escenarios, estilos de

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX
Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.
TU CORREO ELECTRÓNICO
ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO
CONFIRMA TU CONTRASEÑA
Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.
CANCELAR
CREAR MI CUENTA FX

Asedia, asalta y conquista. Las batallas no se libran siempre en campo abierto en«Sparta». Los asaltos a fortificaciones también están ahí.



La victoria se consigue en la tierra, pero se origina en el mar. Uno de los aspectos más logrados es la variedad de terrenos.

combate con las distintas facciones y gestión que el juego nos ofrece.

A la conquista del mundo

Aunque la originalidad no es el fuerte de «Sparta» su producción, su jugabilidad y la diversión que ofrece son de primer nivel. Además, precisamente su estilo y diseño facilitan la inmersión en la acción, con pasos conocidos en el género como la construcción de una base, la creación de unidades y la formación de un ejército para entrar en batalla. Tan canónicos pasos te ofrecen una de las experiencias más satisfactorias que puedas tener en un juego de estrategia, con una producción impecable, en una versión que FX pulió hasta mejorar enormemente la original.

SPARTA EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 155...



Apenas había pasado un año desde el estreno de 300 en la pantalla grande cuando nos llegó «Sparta: La Batalla de las Termópilas», un juego de estrategia con el que World Forge y FX Interactive nos proponían recrear el legendario combate de Leónidas y sus espartanos contra las fuerzas de Jerjes. Pero el juego tenía mucho más que ofrece que una batalla en el estrecho paso...

«Sparta: La Batalla de las Termópilas» fue un juego que, en su momento, se consideró uno de los tapados del E3, cuando se presentó por primera vez de manera oficial. World Forge disponía de un diminuto stand en el que uno de los títulos de estrategia más divertidos y preciosistas de la época se mostraba a aquellos que quisieran invertir unos minutos en él.

Su cuidado diseño artístico y de jugabilidad lo convirtieron en uno de los títulos del género del año, mucho más teniendo en cuenta que la versión española de «Sparta» fue rediseñada durante seis meses por FX, mejorando la internacional.

¿Por qué no se convirtió en el juego del mes en el número 155 de Micromanía? Bueno, el momento no era el ideal, pues la competencia con «Call of Duty 4 Modern Warfare» y «The Orange Box» ese mes lo convertían en una tarea casi imposible...



1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce la clave que encontrarás en la tarjeta recortable que se adjunta con este número de Micromanía, tal y como aparece impresa.

CANJEAR CÓDIGO FX X

Introduce tu código promocional
o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ahora deberías tener ya activa tu copia de «Sparta». Para comprobarlo, en el mismo apartado "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «Sparta» para acceder a tu área privada y poder instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 2.8 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB (GeForce 6600/ Radeon x700 o superior)
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB (GeForce 8800 o superior)
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

MachineGames y Bethesda presentan el reinicio de una serie legendaria en la acción de PC. ¡Vuelve «Wolfenstein»!

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
jose.colino@micromania.es

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
7/2013
Printed in Spain



GRID 2

A toda pastilla y quemando rueda analizamos el nuevo juego de Codemasters, para todos los amantes de la velocidad.



REMEMBER ME

Capcom nos trae un futuro inquietante y una carismática protagonista en un juego de acción y aventura.



THE ELDER SCROLLS ONLINE

El paso al mundo del MMO de uno de los universos de fantasía más alucinantes está cada vez más cerca.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.